『ドラクエIII』ウル技スペシャル!!
隔週刊
平成9年 1月24日発行(隔週金曜日発行)第13巻第1号(通巻262号)昭和62年 9月7日第3種郵便物認可
ファミマガ64
1997 NO. 1・2
1月10日・24日合併号
590YEN
攻略
実用性最優先でサクサク進める
超空間ナイター プロ野球キング
ドラゴンクエストIII/ミニ四駆シャイニングスコーピオン
実況Jリーグ パーフェクトストライカー
■N64買いたてのアナタのために!!
これからのN64ラインナップ全ガイド
セタ密着
もちろん今年も新機軸に挑戦
ワイルドチョッパーズ
レブ・リミット
■ドリフトを極める芸術的テクニックを伝授
マリオカート64
非公式テクニカルガイド
特報
N64オリジナル話題作を速攻公開
カメレオン・ツイスト
ブラストドーザー/テュロック
スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

# たのしい!! 人気キャラが三つ巴の大活躍!!

## 地下遊園地殺人事件



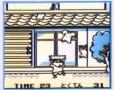
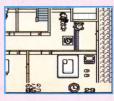
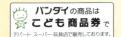
マルチシナリオ・エンディングの採用で、何度も遊べる推理ゲーム。もちろん、ミニゲームも満載!真犯人は?トリックは?名探偵コナンの推理が冴える!

■¥3,980（税込み）■アドベンチャーゲーム
■2M※パスワードコンティニュー

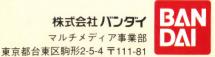
## クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション



GB「クレヨンしんちゃん」シリーズのミニゲーム人気ベスト10を一挙に収録!新しいミニゲームも加わって、しんちゃんパワー大全開だ!しんちゃんの妹も登場するゾ!

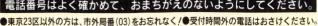
■¥3,980（税込み）
■ミニゲームコレクション　■2M※パスワードコンティニュー

Nintendo GAME BOY Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

# (ごきげん)³、トルプル

## 妖怪創造主現る!

妖怪たちが巻き起こす数奇な事件に、鬼太郎と仲間たちが挑むミステリーR.P.G.!でてくる妖怪は、なんと50体以上!すべての妖怪に遭遇すれば、とっておきの『妖怪図鑑』が完成するぞ!!

■¥4,500(税込み) ■2M ■バッテリーバックアップ

ゲゲゲの鬼太郎の最新情報が聞ける!!
妖怪黒電話 03-3847-0777(電話番号はお間違えのないようお願いします。)

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633

●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

## ゲーム別さくいん



12月27日から'97年1月5日までの間は編集部が冬休みのため質問電話を休止させていただきます

## スペック表のみかた

●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
●バックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
●対戦、協力など複数同時プレイ人数（最大）を表記。
●使用可能な周辺機器を表記。





〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・藤岡浩　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・佐藤健・種市真澄・中谷至・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・富井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント／大野恵子・興津祐輔・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・渡辺春奈　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／佐藤治男・高島一仁・前田健志　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

# 最速テクニカルガイド

## タイムアタック最速の掟を完全レクチャー

タイムアタックでベストタイムを出すための掟を伝授。これさえ守ればキミもトップドライバーになれる!!

# MARIO KART マリオカート64

任天堂
発売中 9800円

N64 レース 96M
バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
コントローラパック対応

## 三拍子そろったキャラクタだ!!

### 軽量級キャラクタの特徴

| 項目 | 特徴 |
|---|---|
| スピード | 最高速がほんの少し速い。そのわずかな差がタイムに大きく影響してくる |
| 加速力 | 最高速に達するまでの時間が短い。コーナーの立ち上がりも加速力でスムーズに |
| コース外でのスピード | コース外を走ったときの減速が少ない。ショートカットでコース外を走るときに有効 |

キミたちがタイムアタックに挑むとき、いくら優れたテクニックをもっていても、テクニックを発揮できるマシンを選ばなければ、最速の走りはかなわない。キミたちが真のタイムアタックスペシャリストを目指すなら、迷わず軽量級キャラを選択しよう。最高速と加速力を兼ね備えたピーチ、キノピオ、ヨッシーこそが、『マリオカート64』の最速キャラなのだ。

### 最速の掟① キャラクタ選択

**抜群の加速力とスピードを兼ね備えた軽量級キャラを選べ!!**

最速を誇る3人の軽量級キャラクタ

# 最速の掟② コーナーリング

## ドリフトの段階をすばやく上げていきミニターボで加速せよ

タイムアタック中にもっともスピードが落ちるシーンといえば…もちろんコーナーリングの最中。減速必至コーナーをハイスピードでクリアする方法といえば…ドリフト走行。これはもう『マリオカート64』の常識。なんだけど、コーナーをただ漫然とドリフトしているだけでは、スーパーラップは刻めない!! コーナーの状況に合ったドリフトテクニックを駆使することで、初めてドリフト走行は完璧なものとなるのだ。

あらゆるコーナーをドリフトでクリアせよ

95%以上(推定)のコーナーでミニターボ可能

### ドリフト〜ミニターボ
### カウンターをあててすばやくミニターボへ

ドリフト走行の利点は、コーナーの減速を抑えられることとミニターボによる加速の2点が挙げられる。特にミニターボは、タイムを稼ぐ重要なポイントとなるので、確実に始動できるようにしよう。ドリフト中に3Dスティックを正確にカウンターへあて、確実にニュートラルに戻す。ドリフトの段階をすばやく上げられるようにして、短時間でミニターボを始動できるように鍛練するのだ。

3Dスティックを

正確にカウンターへあてる

カチッと音がするくらい正確に倒す

確実にニュートラルへ戻す

イン側に戻しすぎるくらいの感覚で

スモークを赤にしてミニターボON!!

### 連続ドリフト
### ミニターボを維持しドリフトの段階を上げろ

複合コーナーやロングコーナーでは、ミニターボを複数回始動させてスピードを大幅にアップさせることができる。ただし2回目以降のドリフトは、カートの減速とライン変化を抑えるため、ドリフトボタンを押してカートがジャンプしている瞬間に3Dスティックを倒すように心掛けよう。

ドリフトジャンプ中に3Dスティックを倒す

ショートジャンプですばやく次のドリフトへ

ラインをずらさずに次のドリフトに入れる

### コーナーのライン取り
### コーナーの大きさでライン取りを変えろ

コーナーを(モチロン!!)ドリフトでクリアするときのライン取りはインベタが基本。ただし、タイトなコーナーでは、通常のレースゲームの基本ラインとなるアウトインアウトの走行ラインを走らないとクリアできないことがある。コースマップを観察してコーナーのラインを考えよう。

タイトコーナーはアウトインアウト

インベタで走行不可能なコーナーでは

ロングコーナーはインベタ

まず基本のインベタでチャレンジせよ

### コーナー脱出角度
### ミニターボ後のライン調整は避けろ

ミニターボを始動させてコーナーを脱出する前に、次のコーナーに対するアプローチを忘れてはいけない。赤スモークの段階でコーナーの脱出角度を調整して、最短ルートを走行できるようにせよ。ミニターボ始動後のルート変更はスピードダウン必至の愚行と思え。

赤スモークで角度調整

赤スモークでライン調整する時間を稼ぐためにも、すばやくドリフトの段階を上げろ

赤スモーク中に調整したら、ミニターボで一気に加速せよ

## 最速の掟③ ライン選択

# コースの設定と状況から最短ルートを導き出せば最速ラップに結びつく!!

いくら完璧なドリフト～ミニターボをきめても、ライン選択を一つ間違えると、コーナーで稼いだタイムも無駄になってしまう。コーナーに限らず、コース上のあらゆる場所で、もっとも速く走れるラインを確実にトレースすることが、最速ラップを刻む基本なのだ。

### ショートカット
#### コース外の減速地帯はキノコダッシュを利用

『マリオカート64』では、コース上を走らなければならないといった決まりはない!! カートが走れる場所ならば、どこを走行してもイイのだ。コースマップをよ～く見てみると、コースをショートカットできそうなポイントがイロイロと見えてくるハズ。ここでは、現在編集部で確認されているショートカットルートを公開しよう。

ショートカットは、その多くがコース外を走行することになるので、当然カートのスピードはダウンしてしまう。しかし、そんな減速も、キノコダッシュを利用すれば十分にカバーすることが可能だ。

**キノコカップ ノコノコビーチ**

ジャンプ台を利用してトンネルに進入する。キノコを利用すれば確実だが、ドリフトジャンプでも進入可能

**キノコカップ カラカラさばく**

2つ目の踏み切りを越えた直後から線路沿いにショートカット。キノコを使用して減速を抑えろ

**フラワーカップ フラッペスノーランド**

マリオの雪像があるスペースを抜けたあと、S字コーナーをキノコダッシュでショートカットできる

**スターカップ ピーチサーキット**

大ジャンプ後のS字コーナーを抜けた後。木が植わっている芝生地帯をキノコダッシュでショートカット

**スペシャルカップ ドンキージャングルパーク**

洞くつに入ってすぐのガケをキノコダッシュで駆け登る。当然ドリフトも同時に行い、最後はミニターボ

**スペシャルカップ ヨッシーバレー**

スタート直後にある木の横からキノコとドリフトでショートカット。コース復帰後にミニターボで加速

**スペシャルカップ ヒュ～ドロいけ**

お化け屋敷に入ってすぐに立っている板の左を通過。ドリフトジャンプで裂け目を跳び越えていくのだ

**スペシャルカップ レインボーロード**

スタート直後の坂にさしかかった瞬間、ドリフトジャンプでコース左に飛び出すとショートカット可能

### おジャマキャラ対策
#### ラップタイムにより安全地帯が異なる

100分の1秒を争っているプレイヤーをあざ笑うかのように存在するおジャマキャラは、一定の周期で動いている。そのため、おジャマキャラ地帯にできる安全地帯は、カートのラップタイムにより異なってくる。ただし、比較的大きなおジャマキャラは、動きを確認しながら安全地帯のルートを判断することができるぞ。

◯おジャマキャラたちが、タイム短縮にもってこいのベストラインにいたりするんだ

**ラインで調整可能**
ドッスン
ペンギン
ワンワン

**タイムで調整せよ**
チョロプー
機関車
ハリマンネン

### インベタ走行
#### コースのイン側を走り少しでも距離を縮めろ

最後に、カートの走行ラインの基本を確認。すべてのコースに共通した合言葉は「インコースを走れ」。コーナーだけでなくストレートでも、コース上のあらゆるポイントで最短ルートのインコースを走行するように常に心掛けよう。

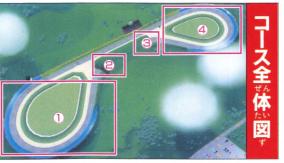
## コーナーもストレートもインベタ

◯あらゆる状況で許すかぎりインベタを走り走行距離を短縮するのだ!!

## ハミ出し厳禁!!

◯しかし、操作をちょっとでもミスるとコース外へ。タイヤのハミ出しも許されない!!

## 最速の掟④ 実践ルイージサーキット

# KART 正確なドリフト走行と完璧なミニターボでラップタイムが決まる!!

前号で告知した「ハイパフォーマンステクニック」の対象コースである「ルイージサーキット」を徹底攻略。「ルイージサーキット」は全コース中でも名うての高速サーキット。ドリフト～ミニターボをいかにスムーズに行うかが重要なポイントとなってくる。「ハイパフォーマンス～」に応募するため日夜精進を重ねている読者に、最速テクニックを完全公開しよう。

## コース全体図

### ① 連続ドリフトからのミニターボは3～4回

ベストライン

第1コーナーはインベタのラインで走行する。コーナー中はドリフト～ミニターボの連続となる。ミニターボの回数の究極は4回。ただし、4回目を引っ張りすぎるとアウト側に大きく膨らんでタイムロスしてしまう。ドリフトの段階上げに一瞬でもミスしたら、4回目のミニターボはあきらめろ。

### トンネルのインに向かえ

インベタで連続ドリフト!!

トンネルまでのストレートは結構長め、脱出角度も重要になってくる

### ② 壁をこするようにドリフトで進入!!

第1コーナーのドリフトからの脱出は、トンネルの右側の壁に向かって進め。壁ギリギリからドリフトを始め、下り坂の途中でミニターボを始動させろ。

❶❷❸トンネルの右の壁を舐めるようにしてドリフトで進入。すばやくドリフトの段階を上げていき、下り坂を利用してミニターボを始動

### ③ ドリフトと同時にキノコを使用せよ!!

トンネル出口の上り坂は、ドリフトしながらのキノコダッシュで坂の減速を抑えてクリア。右の壁をかすめるようなラインで進み、地上に出たらミニターボで加速だ。

キノコダッシュ＋ドリフト～ミニターボ

❶❷トンネル出口の右の壁に向かってドリフトとキノコを同時に使用。インベタから最終コーナーにアプローチできるように脱出角度を調整せよ

### ④ 脱出角度を調整してストレートを直進せよ

ベストライン

最終コーナーもインベタのラインで走行。ドリフト～ミニターボの回数は3回が基本となる。最終コーナーのポイントは、ミニターボの始動よりも、コーナーの脱出角度だ。コーナー終了後に控える長いストレートでのライン修正を不要にするため、真っ直ぐストレートに進入できるようにドリフト中にラインを調整せよ。

### ミニターボでストレートへ

赤スモークのドリフト中にライン調整

3回目のドリフトは次のストレートに備えて赤スモークのまま引っ張る

## ルイージサーキットの究極タイムは!?

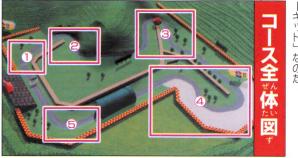
| 編集部ベストラップ | 編集部ベストタイム |
|---|---|
| 00'34"66 | 01'44"43 |

「ルイージサーキット」は高速サーキットが故に、ちょっとした操作ミスが致命的なタイムロスにつながっていく。微妙なコントロールが要求されるコースだ。

編集部が現段階で出しているタイムも、第1コーナーで3回しかミニターボを始動させておらず、完璧な走行ではない。すべてを完璧に走りきれば、ラップタイムで33秒台も不可能ではないと思われる。

### インベタで攻めろ!!

ちょっとでもコースをハミ出すと、スピードが60キロ以下に落ちてしまう。高速を維持しながらコーナーを攻めろ

意外と難しいのがストレートでのインベタ走行。最終コーナーからの脱出角度ですべてが決まってしまうのだ

## 最速の掟⑤ 実践マリオサーキット

# KART
## ドリフト、ミニターボ全開!! コース無視の激走で幻のタイムを刻み込め!!

ルイージときたらやっぱりマリオというわけでもないが、最速の掟の最後は、「マリオサーキット」でテクニックの総仕上げといこうではないか。プレイヤーに向かって次々と襲いかかってくるコーナーは、どれも性格が異なる特徴あるコーナーばかり。全16コース中もっともタイムアタッカー魂を揺さぶるコースが、この「マリオサーキット」なのだ。

### コース全体図

### ① スタート直後は芝生地帯を走行

ベストライン

スタートでロケットスタートをきめた直後からドリフトを開始して、コースを外れてイン側の芝生地帯を進め。レンガの壁をかすめるように走行しながらドリフトの段階を上げていき、コース復帰と同時にミニターボで加速せよ。ドリフトの開始はスタート直後なほどタイムを短縮できるぞ。

2、3周目は芝生地帯には入らずインベタでドリフト走行せよ。

ドリフト / 壁ギリギリ / ミニターボ

⬆⬆⬆シグナルがグリーンになった瞬間にドリフトスタート。壁をかすめるようにドリフトしていきコースに戻ったら即ミニターボ

**2、3周目はインベタ!!**

⬆2、3周目はコース上を走行せよ

### ② ドリフトしながら壁の先端をかすめろ

ベストライン

第1コーナー後は、ミニターボ状態のまま再び芝生地帯へドリフトで突入。レンガの壁の先端をギリギリで通過しながらドリフトの段階を上げていく。赤スモークまでいったらコースを目指し、ドリフトジャンプでコースに復帰してミニターボ始動。そのまま左コーナーへドリフトで進入せよ。

**壁ぎわをドリフトで通過**

⬆⬆このコースではとことんコースレイアウトを無視していく。再び芝生地帯に突入せよ

**ミニターボでコース復帰**

⬆⬆ドリフトを最終段階にまで上げたらコースへ復帰。ミニターボはコース上で始動!!

### ③ 巨大キノコと壁の間をドリフトしながら通過

ベストライン

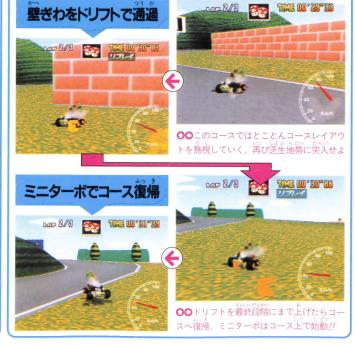
ヘアピンコーナーでは、巨大キノコとレンガの隙間を通り抜けるという超スペシャルなテクニックが要求される。隙間の通り抜けは、コースの左端からドリフトで突入して行くことになるのだ。

さらにミニターボも全部で4回始動させることが可能（右図のⅠ〜Ⅳ）。すべてのミニターボを始動させるのは至難の業だぞ。

⬆コーナーを曲がりきった直後にミニターボ始動。コースの左端を走行するのだ

⬆キノコと壁の隙間に向かう途中でもミニターボが可能。隙間の通過に全神経を使え

⬆隙間を通過する際にもドリフトで走行する。通過後にミニターボが可能だが難易度高し

⬆シケイン状のコーナーでのミニターボは確実に行え。完璧なドリフトは奇跡に近い!!

# High Performance Technic at『マリオカート64』

ハイパフォーマンステクニック

## 第2ラウンドのコースはコレ!! フラワーカップ マリオサーキット

## 最速の掟を参考に究極の走りを究めろ!!

タイムアタッカーを熱くさせる「ハイパフォーマンス～」には、早くも続々と応募ビデオが送られてきている。応募ビデオを見る限りでは、まだまだタイムは縮まっていきそう!!

そこで、どうせなら参加者にもっと走り込んでもらおうと思い、第1ラウンド「ルイージサーキット」の応募締め切りを延ばすことに決まった。新たな締め切りは'97年1月7日。さらに第2ラウンド「マリオサーキット」の締め切りも'97年1月24日に決定。冬休みを利用した最速の走りを待っているぜ。思う存分タイムアタックに励め!!

### 第1ラウンド ルイージサーキット

### 第2ラウンド マリオサーキット

### 応募の掟

応募はVHSテープのみ。必ずテープの最初に走行を録画してください。走行データは「リプレイ」でも構いません。画面表示はスピードメータを出した状態にしてください。応募の際には、テープとともに、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号にコース名とタイム、希望するソフト(N64、SFC、GB)の第3希望までを記入した用紙を同封してください。宛て先は、〒980 仙台市青葉区二日町6-7 TIM ファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係まで。第1ラウンドの締め切りは'97年1月7日(必着)、第2ラウンドは'97年1月24日(必着)。応募されたテープは返却されませんのでご了承ください。

### ④ キノコダッシュを使いサンドトラップを横断

巨大な土管のトンネルの手前にある左コーナーは走行する必要ナシ。左コーナーに入る手前で大胆なショートカットを敢行するのだ。ショートカットの要領は、ドリフトしながらキノコダッシュを利用してサンドトラップに突入し、レンガの壁ギリギリを通過すること。コース復帰後にミニターボを始動させて加速せよ。

複合コーナーはインベタで回れる

なるべくトンネルの近くでコースに復帰

2つ目のコーナーの途中でキノコを使用

ドリフトの段階を速攻で上げていけ

### ⑤ 坂道での減速をドリフトでカバーせよ

トンネルを抜けたあとの右回りの最終コーナーは、ドリフトで坂道での減速を抑えながらクリアせよ。このとき、坂道に入ってからドリフトを開始すると、ドリフトジャンプの高さが低くなるため、ドリフトを失敗しやすい。坂道に入る直前からドリフトを始めるようにしよう。

インに寄りすぎてコースアウトしないように!!

### 完璧に走れば25秒台=1分17秒台も可能!!

キノコの横を通過するのだ

ヘアピンが最大の難関だ!!

### マリオサーキットの究極タイムは!?

| 編集部ベストラップ | 編集部ベストタイム |
| --- | --- |
| 00'26"23 | 01'20"08 |

編集部でも「マリオサーキット」の全コーナーを完璧にミニターボまで持っていくことはできない。が、それでも上に示したベストラップをたたき出すことができている。つまり、不完全な走りでここまでのタイムが出ているならば、25秒台で走ることも不可能ではないハズ。25秒台で走行すれば、1分17秒台のベストラップも幻のタイムとは言い切れまい。

STAR WARS®
# SHADOWS OF THE EMPIRE™
スター・ウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

## 緊急特報

## 「スター・ウォーズ」最新作は銀幕ではなくN64に登場!

映画の第2作と第3作をつなぐ、公式サイドストーリーがゲーム化される! ファン感涙の世界観とグラフィックを大公開!!

任天堂
'97年3月発売予定
9800円

| N64 | アクション 96M |
|---|---|
| バックアップ(最大4) | |

「スター・ウォーズ」の主人公といえばルーク・スカイウォーカーを連想するが、本作での主人公は初登場のダッシュ・レンダー。小説では名脇役の1人という位置づけだったが、密輸業者でありながらパイロットとしての腕は超一流というオイシイ設定からか、みごと主人公の座を獲得した。ルークのようなジェダイ騎士ではないため、フォースやライトセイバーを使う戦いがないのは残念だが、レーザー銃を構えて戦うタフガイぶりは逆に新鮮でもある。宇宙戦における愛機アウトライダーのカッコよさも特筆モノだ。

### ダッシュ・レンダー パーソナルデータ

赤い髪と緑色の瞳を持つ、長身の密輸業者。どことなくハン・ソロを思わせる雰囲気を漂わせており、自分の腕に絶対の自信を持っている。貸し借りを作るのが嫌いな性格で、すなおに反乱軍のために戦おうとはせず、ドライな態度をとっている。愛機の貨物船アウトライダーは、コクピットブロックの位置や全体の形状などミレニアムファルコンと酷似している部分は多いが、特別注文の最高級品だ。コクピットには、相棒兼副操縦士のドロイド、LE-BO2D9(リーボ)がいる。

### 愛機アウトライダーを駆る!

○惑星ホスに降下! はたしてこれは正規の仕事なのだろうか

○迫るTIE爆撃機を迎撃。貨物船でも武装は充実

# 登場するメカは映画を忠実に再現 敵キャラや新メカにも注目

メインキャラやメカは、敵味方とも基本的に映画のとおり。時代考証もしっかりしているため、世界観から逸脱したものは登場しないのだ。とはいえ、話に広がりを持たせる新キャラやメカも存在する。ここでは、今回確認できたキャラとメカについて説明しよう。

## EMPIRE SIDE 帝国軍側

強大な軍事力をもって全銀河に君臨し、独裁政権を敷くことで絶対不変の権力を誇っている帝国。皇帝であるパルパタインはフォースの暗黒面を自在に操り、老いたりとはいえ威圧感を失ってはいない。腹心のダース・ベイダーも暗黒面に引き寄せられた1人で、実の息子ルークを暗黒面に引き込もうと画策している。

### プリンス・シゾール

犯罪組織ブラック・サンの首領。銀河で3番目の財力と権力を持っているが、パルパタイン皇帝に取り入ってナンバー2の座を狙っている。ベイダー卿を敵視しており、出し抜くために手段は選ばない。

でかした！スカイウォーカーのダークサイドへの転身が失敗すれば、ベイダーも皇帝の怒りを買うに違いない。

ハ虫類が先祖の種族だけあって、冷酷無比！ そのうえ頭がよく計算高い

### AT-AT

常にというわけではないが、雪原に配備されることが多いためスノーウォーカーとも呼称される4脚歩行兵器。装甲は厚いが、歩行中の脚部が弱点。ワイヤーなどがからまると転倒してしまうのだ。

重量を感じさせる歩き方をする

### ボバ・フェット

カーボンフリージングで凍結状態のソロをベイダー卿からもらい受け、タトゥイーン星のジャバ・ザ・ハットに届けようとしている賞金稼ぎ。愛機はアイロンのような形状のスレイブI。小説では1歩ちがいで追いつけないという情けないパターンが続くので、ゲームではぜひボバ・フェットとお手合わせ願いたいものだ。

彼が最強の相手として登場することを願ってやまない

### 偵察ドロイド

各種センサーを装備して敵地の情報を分析する、偵察任務専用のドロイド。プローブドロイドやプロボットなどと呼ばれることもある。

空を漂う黒いクラゲのような姿

### AT-ST

斥候任務での使用が多いことから、スカウトウォーカーとも呼称される2脚歩行兵器。脚部の形状からチキンウォーカーとも呼ばれる。

映画のときより手ごわくなるかな

## ALLIANCE SIDE 反乱軍側

銀河帝国の圧政に反抗する人々によって構成される同盟軍。故郷の星のために戦う者が大半だが、ダッシュのように金で動く傭兵もいる。リーダーの1人はレイア・オーガナ姫で、ハン・ソロやチューバッカ、ルークたちと行動をともにしている。反乱軍の秘密基地は各地に点在しており、そのうちの1つは氷の惑星ホス。ここでの主力兵器はスノー・スピーダー。

### スウープ

小型反重力機。乗りこなすのは難しいが、チューンナップすれば、スピーダーバイクをもしのぐスピードを持つ。

イラストから推測すると、ダッシュがスウープに乗って戦うことも？

### 豆知識① 原作小説

ストーリーベースとなった原作は、竹書房から上下巻に分けて出版されている（各巻1600円）。ゲームの予備知識として読んでもいいし、純粋にドラマを楽しむのもいい。読んでおけばゲームとのちがいが楽しめる。

メインキャラすべてに見せ場が用意されているといっても過言ではないのだ！

### スノー・スピーダー

惑星ホスの反乱軍基地に配備されている戦闘機。ケーブルの発射装置を装備。

AT-ATを迎撃！

### ハン・ソロ

コレリア星出身の元宇宙海賊。旧友ランド・カルリシアンから巻き上げたミレニアム・ファルコンが愛機。クラウド・シティでカーボン・フリージングされ、生きたままの凍結状態でボバ・フェットに連れ去られてしまう。

まだカーボン・フリージングされる前のお姿。惑星ホスの反乱軍基地か

## 第1の戦場は氷の惑星ホス 反乱軍基地の攻防戦がメイン

物語のファーストシーンは、映画の2作目「帝国の逆襲」のオープニングと同じ展開が繰り広げられる。氷の惑星ホスにある反乱軍の秘密基地へ帝国軍が襲いかかり、反乱軍は惑星ホスからの撤退を余儀なくされるのだ。

惑星ホスで一体どんな戦闘が展開されるのか？　画面写真と合わせて解説していくぞ。

### スノースピーダーで戦うパイロットステージ

「スター・ウォーズ」ファンなら感涙モノのシーンが展開。スノースピーダーでAT-ATの足にケーブルを絡める有名な場面もプレイヤー自ら体験できるのだ。

ルーク・スカイウォーカーからダッシュに最初の命令がくだされる

コクピットから照準を合わせて、反乱軍の基地を偵察に来たドロイドを撃ち落とせ

ＡＴ－ＡＴの足にケーブルを巻き付ける映画の名場面をプレイヤーが実践することができる!!

反乱軍対帝国軍の戦闘が開始された。スノー・スピーダーで迎え撃つのだ!!

引き気味のアングルからの視点に切り換えると、広い範囲を見渡すことができる

スノー・スピーダーの背後からの視点でＡＴ－ＳＴに急接近!!　大迫力だ!!

**映画と同じアクションを実現!!**

### コマンドーステージは反乱軍基地内で白兵戦

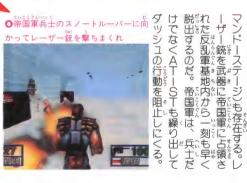
惑星ホスでは白兵戦バトル（コマンドーステージ）も存在する。レーザー銃を武器に帝国軍に占領された反乱軍基地内から一刻も早く脱出するのだ。帝国軍は、兵士だけでなくAT-STも繰り出してダッシュの行動を阻止しにくる。

倒すか倒されるかの死闘が展開される

惑星ホスに棲む怪物のワンパもダッシュに襲いかかってくるぞ!!

帝国軍兵士のスノートルーパーに向かってレーザー銃を撃ちまくれ

帝国軍からアウトライダーの奪回に成功。反乱軍の同士が待つ宇宙へ飛び立て

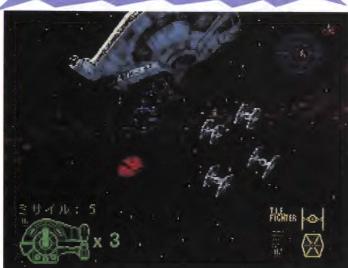
見事!!　レーザー銃一丁でＡＴ－ＳＴの撃破に成功したダッシュ!!

ＡＴ－ＳＴに対してもレーザー銃で戦うしかないのだ

# 狙いを定めて敵機を落とせ

## アウトライダー奪回後に控える宇宙戦と次なる惑星での戦い

帝国軍からアウトライダーの奪回に成功したダッシュに息つく暇はない!! 脱出した反乱軍を追う帝国軍の追及をうけて、ダッシュと帝国軍との本格的な戦いがスタートしていくのだ。

### パイロットステージは初の宇宙戦だ!!

奪回に成功したアウトライダーを操縦するパイロットステージは、宇宙空間を舞台にしたスペースドッグファイトだ。宇宙の闇から出現する帝国軍戦闘機に照準を合わせ、ミサイルを撃ち込んでいくシューティング感覚のステージだ。

帝国軍のTIE戦闘機が編隊を組んで急接近!! 狙われる前に撃ち落とすのだ!!

敵の放つロケットをかわす飛行テクニックも必要になってくる

ブルーの照準を帝国軍機に合わせてミサイルを発射せよ

### ホバートレイン上で激しい肉弾戦が展開

宇宙空間から一転、ある惑星にたどり着いたダッシュを待ち受ける新たなステージは、高速で疾走するホバートレイン上でのアクションだ。移動中のホバートレインの進行上に出現する障害物を、かがんだりジャンプして避けていく。タイミング勝負のアクションに加えて、ここでもさまざまな敵がダッシュに襲いかかってくる。レーザー銃を武器に戦闘機やドロイドに立ち向かっていかなければならないのだ。

ホバートレインはガレキの中を疾走していく

### 障害物を回避しつつ戦う

急接近してくる障害物の高さとタイミングを見極めて回避していくのだ

トレインは直進するだけではない。カーブで振り落とされないように注意しよう

敵の戦闘機が急接近!! ダッシュに逃げ場はない。レーザー銃で撃ち落とせ

### 敵ドロイドとの一騎討ちか?

編隊を組んでレーザー砲を撃ってくる。ピンチ

併走するトレインにドロイドが乗っている!! 味方か? それとも敵なのか!?

### 豆知識②

**関連トイ**

『シャドウズ～』の世界を手っとり早く知るには、ハズブロージャパンから発売中のトイ(オモチャ)が最適! 立体化されたメインキャラやメカには、活字やイラストでは表現できない不思議な魅力が宿っているぞ。

これはトイだけのオリジナル。帝国軍のトルーパーが搭乗しているスウープ

# ブラストドーザー BLASTDOZER

任天堂
'97年3月発売予定
9800円

N64 アクション 64M
バックアップ(最大数未定)
コントローラパック対応

## とり残された住民を救う役目やシステムの詳細など新事実が続々

ゲームの操作説明の画面や、メカの活躍するシーンなどを交えて前回よりも具体的に紹介するぞ。また、プレイヤーの任務には破壊活動のほかに、人命救助なども含まれていることがわかった。

暴走するトレーラーには、いかにも危険そうな核が搭載されている

障害物をすばやく壊すために、サイクロンスーツの得意技が炸裂!!

### サマーソルトアタックだ

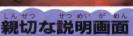
## 人命救助も重要な使命

プレイヤーは、暴走するトレーラーの核爆発を阻止するほかに、逃げおくれた住民を救出するという任務もあるのだ。だから、ゲームの複雑さは増し、より判断力を必要とされることになるのだ。

ステージをクリアしたあとに破壊した建物や、助けた住民の数が表示される

## 破壊すべき物は矢印で表示

トレーラーの進路を妨害する破壊すべき建物は、わかりやすいように画面に矢印で表示される。ただし、障害物を破壊する手順はプレイヤーにゆだねられる。

リアルタイムでコントローラを表示

### ターゲットをしぼり込め

赤い矢印が標的を取り囲むように表示してくれるわかりやすいシステムだ

まだこんな所に人が…。ヘリを使って住民を助けるのだ!

### 逃げまどう住民を一刻も早く助け出せ!

## トレーラーの暴走を止めるために迅速かつ最善の乗物に乗り換える

新たに入手した画面写真からわかったこととして、プレイヤーは1つのステージの中でメカの乗り換えができるということだ。さらに、それだけでなく列車やヘリの運転をすることもあるのだ。

### ヘリや列車を操作することも判明

核を搭載したトレーラーの進路によっては、列車やヘリを運転することもある。それらをうまく活用して、少しでも早く人命を救いつつトレーラーを安全な場所に誘導しなければならないのだ。

急がないとトレーラーが…

途中で隊員がサイドスワイプからバリスタに乗り換える決定的瞬間だ

## 別の特殊車両に乗り込め!

## プレイヤーは列車の運転さえもしてしまう!

見るからに険しそうな谷間のステージ。つねに、臨機応変な対応を迫られるこのゲームでは、状況に応じて列車に乗り込むこともあるのだ

ヘリからラムドーザーに、カッコよく飛び移る隊員の勇姿が見えるかな?

### 使用メカの新情報をお届け

サイクロンスーツには「RDU」という汚染地帯をクリーンにする機能が付いている。ほかに、ボーナスビークルというメカも新登場したぞ

新機能が判明した

ニューフェイスだ

## 乗り換えも可能なメインとなるメカ

いろんなステージで活躍するメインのメカだ。乗り換えることが可能だからメカの特徴を十分に活かすことができそうだ。

**サンダーフィスト**
回転アタックが得意技なのだ!!

**バックラッシュ**
硬い素材でできているのでボディは重い。体当たりで障害物を壊すのが得意

**ラムドーザー**
パワーがあって障害物をどんどんかきだすがスピードはでない

**サイクロンスーツ**
動きが軽快で、サマーソルトアタックが必殺技

**サイドスワイプ**
トレーラータイプのメカ 小回りは利かないが左右のボディを飛び出させて障害物を破壊できる

**スカイフォール**
車重が軽いので軽快な動きが期待できそうだ

# 門外不出！ 完成間近のロムで『テュロック』を体感!!

発売日に向けて、着実に開発は進み、今は日本向けに調整しているところ。すでに十分遊べるものができあがっていたぞ！

# テュロック

N64 アクション 64M
未定
未定

アクレイムジャパン　'97年3月発売予定　9800円

## 各地に散らばる「時空石」を集め、ステージの扉を開け

プレイヤーはさまざまな武器を使い、襲いかかる敵を倒して3Dの空間を冒険するというゲーム。主人公の「テュロック」は舞台となる、時空の狭間に存在する世界「ロストランド」に迷い込んでしまい、この世界の支配をもくろむ「キャンペイナー」と対決することになる。各ステージに隠されている「時空石」はそれぞれのステージを結ぶ扉を開くのに必要となるので、冒険をしながら「時空石」を探し出し、最終的にすべての扉を開いて「キャンペイナー」との対決の場所へとおもむくのだ。

扉を開くには、台座に「時空石」をはめれば良い

「時空石」を取ると流れるムービー

これが探し求める「時空石」だ。ステージをくまなく探索して隠された場所を見つけ出すのだ

ジャングルの高台に「時空石」があるのが見える

## 世界を自由に動き"冒険"の臨場感をストレートに感じる

ゲームの世界は臨場感のあふれるリアルな作りになっていて、プレイヤーは目前にそびえる崖を登ってみたり、水中を泳いで渡ってみたりと、この世界を好きなように動き、冒険できる。たとえば川の対岸へ行くにしても、迂回して山道を通るのも、一直線に泳いで渡るのもプレイヤーの自由なのだ。また、フィールドを見回していると、崖の下にあるアイテムや隠し通路などといったさまざまな発見をすることができ、実際にこの世界にいるような感覚を受け、冒険するという楽しさを味わえるぞ。

上空が見えないくらい高いガケ よじ登ってみるか！

水中であっても自由に冒険できる 自由度は高いぞ

冒険するのに役立つオートマッピング機能だ マップを見ればまだ探索していない場所が分かる


恐竜に気づかれないように身を隠す 冒険しているスリルが伝わってくる

横切るサルを目で追ってみた 冒険を実感させるため演出も凝ってる

ガケの下に何かないかな〜、アッ発見！

## ステージに点在するトリックを見つけろ

この世界にはさまざまな仕掛けがあり、それを解いて進まねばならないものもある。左の連続写真のように、岩が階段を出現させるスイッチになっている、といった仕掛けがほかにも存在し、それらを解いていくのも大きな楽しみだ。

何かありそうだなぁ、と思い岩の上に乗っかってみたら…

オッ、地面から岩がせり出して階段ができあがった これで空中のアイテムが取れる

## 3Dスティックを利用した視点操作

プレイヤーの視点は3Dスティックで操作するので、目の前で動くものを瞬時に捉えることができ、本当にその場にいるような臨場感が味わえる。また視点は攻撃の照準も兼ね備えていて、戦闘の緊張も伝わってくる。

気になる場所をグリグリと自由に見回せる

3Dスティックで狙いをつけ、遠距離射撃

後ろから攻撃されても即座に振り向き反撃

# それぞれの敵は自らの特性により独自の行動をする

登場する敵は人工知能を持っていて、それぞれに独自の特性というものがあり、敵によって行動パターンや攻撃方法といったものが異なってくるのだ。たとえば、敵、味方を問わず動くものに襲いかかる知能の低いものや、こちらを見つけるとずっと追いかけてくるしつこいものなどがいて、それら敵の特性を踏まえた上での、戦略的な戦い方が必要になってくる。

◯人間タイプは装備がランダムに変化。後ろのセーブポイントを守る敵は重装備で登場!

◯そばに近寄るとゴツイ体でノシノシと迫る

◯破壊力絶大のエイリアン・ブラスター。敵の特性を熟知して使う武器を選んでいく

◯人工的に作られたバイオモンスター。とてもしつこく、執拗にこちらを追いかけてくる

◯とても凶暴な性格をしている恐竜。こちらに気がつくやいなや獰猛に襲いかかる

## 視覚と聴覚によりこちらを認識している

すべての敵は視覚と聴覚を持っていて、映像と音の2つの要素でまわりの状況を認識している。そのため、派手に動き回ったり、銃などを乱射していると敵に見つかりやすくなってしまうのだ。逆に物陰に隠れながら静かに行動すれば気づかれないですむし、複数の敵との戦闘中に急に身を潜めれば、同士討ちさせることもできる。

◯恐竜はまだこちらを認識していない。物音を殺して、弓矢でしとめてしまえ

◯戦略的に立ち回れば、恐竜に人間タイプの敵を襲わせる、といった芸当も可能

## 突如現れる巨大な敵

場所によっては巨大なボスキャラと戦うこともある。「マンティス」という巨大カマキリは登場シーンの演出がなかなか凝っていて突然、岩から現れる。当然、このようなボスキャラも特性に従って個性的な行動を取るので、まず敵の性格を知り、どのように戦うのかを考えることも重要になる。

◯慎重に様子をうかがいながら飛び回る

◯広大なスペースにポツンと石像が立っているが…

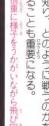
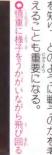
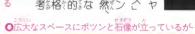
◯イキナリ! 何かが石をつき破って現れはじめた!!

◯緑色の毒液を吐きながらこちらに襲いかかってくる巨大なカマキリ

石像をつき破ってマンティスが!!

## 冒険の舞台は、ジャングルだけにはとどまらない！

「ロストランド」はいくつかのステージに分かれていて、ジャングルをはじめ、遺跡や邪神殿、時空を超えた異次元なども存在している。プレイヤーはそれらのエリアを巡り各地に散らばっている「時空石」を探し出して、すべてのステージをつなげなければならない。

なにやら門のよう…、いったい何？

谷間を抜けると、そこには人気のない建物が

## ワープホールの先には魅力と危険が隣合わせ

神秘的に揺らいでいるワープホールを抜けてたどり着いた異次元空間は、空に稲妻が走る暗い雰囲気の場所で、この世界のあらゆるところに存在している。ここには役立つアイテムがたくさん置いてあったりするが、とても足場の悪い細い道であったり、敵やワナなどの危険が待っていたりと得るものは大きいがリスクも高い場所だ。

神秘的な匂いが漂う

異次元の世界と現世をつなげるワープホール

アイテムがズラッと並ぶが、足元が…少しでも気を抜くと下にまっさかさま！

## ステージを進めると雰囲気もグンッと変化

先の方のステージに進んでいくと地形はさらに複雑になってきて、周囲に漂う雰囲気もだいぶ変わってくる。そして、今までとはまるで違う風貌の敵や、死に至るような危険な場所など「テュロック」を迎えうつ障害も激しくなっていくので、より一層の注意が必要。

見上げるとそこには東洋風の石像が…

奥へと続く道…

シダが生い茂るところに神殿の入口のようなものが見える

ブキミなヤツと遭遇！

石畳に囲まれ、あたりが暗い建物の中で、異様な姿をした敵が大きな骨を振り回しながら襲いかかってきた！

渓谷を細い道が続いていて、ガケの上にはこの奥を守るように敵が立っている

侵入者を防ぐ番人?!

グラフィックが続々完成!!

# がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

コナミ
発売日未定
9800円

| N64 | アクション 96M |
|---|---|
| | 未定 |
| | 最大2人同時プレイ可 |
| | コントローラパック対応 |

## 見るからに純和風!?なアイテム25点一挙公開

N64版新生『ゴエモン』は、フルポリゴンのゴエモンたちが、江戸時代を舞台に暴れ回るアクションアドベンチャー。ファミコン全盛時代からの精鋭スタッフを中心に、KCE大阪で着々と開発進行中だ。今回はアイテムのグラフィックを大量入手したぞ。

'97年は、ゴエモン生誕から数えてじつに11年目なのだ

日本各地の町並みをポリゴンで再現

### 食べ物

入手したアイテムグラフィックのほとんどは食べ物関係。体力回復に必要なのはもちろんだが、それぞれ効果の違いがあるかは不明。

サスケの後ろに「めし屋」ののれんが見えるかな？　初めて町を訪れたときは、まずめし屋をチェックせよ(笑)

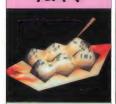
**みかん**
みかんといえば愛媛。でも名物の扱いではないかも

**りんご**
青森か長野か、どちらかを訪れるのだろうか…？

**だんご**
右とは別バージョン？　形がちょっと違うのだ

**だんご**

オーソドックスなおだんご。お茶によく合いそうだけど

### 各地の名物で食い倒れもよし!?

**タコやき**
大阪名物のタコやき。ゲーム開発陣のお膝元です

**カステラ**
カステラといえばやはり長崎に決まりでしょう

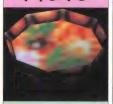
**せんべい**
パリパリ音がしそうな、見るからにシンプルなタイプ

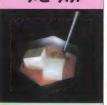
**だいこん**
生のままじゃ食べられない。料理するのかな？

**ウメおにぎり**
具がウメのバージョン。なにか効果が違うのかなぁ…

**おにぎり**
三角形のおにぎり。具は何か入ってるのかな？

**すし**
いちばん高そう。でも江戸っ子にはこれが一番か!?

**わんこそば**
食べても食べても盛られてしまう、盛岡名物わんこ

**チャンポン**
こちらは具がたっぷり、こてこてのチャンポン

**うどん**
具なしのかけうどんか？ちょっと通好みな感じ

**ゆどうふ**
寒い冬にはコレ!!　でも体力はあまり回復しなさそう

**おでん**
だいこん、たまご、ちくわと王道を行く3品

　※画面はすべて開発中のものです

# キャラ1体につき約100パターンの動きが!?

## モーションキャプチャー採用

キャラクタの動きはモーションキャプチャーによって、とてもスムーズ。基本動作からバカバカしい動きまで、1つのキャラにつき約100パターン程度あるとのこと。

実際の人間の動きのデータを使っているのだ

ゴエモンの走りのパターン。ひとつの動きにこれだけのモーションがあるぞ

エビス丸の攻撃パターン。これはほんの一部。なかには笑えるモーションもあるとか

## 防具

防具関係は、町や村の防具屋で買うことができる。装備すると、見た目のグラフィックが変わるわ

強い敵と戦うには、強い防具を身に付けることが不可欠なのだ

実際の防具屋ではこんな風にして売っている。店の主人がちょっと怪しいけど

## 装備すれば耐久力がアップ

けではないものの、キャラの防御力が上がる。敵に攻撃されたときのダメージが減少するのだ。基本的に、売値が高いものほど防御力が高くなるようだ。

今回は基本的な防具しか公開していないが、キャラによって装備できる防具が異なっていることも予想される。たとえば、くの一のヤエちゃんには、忍者っぽい衣装などが用意されているに違いないと思われるが…?

| 金のカブト | 鉄かぶと | かさ |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 見栄えバツグン（ちと趣味悪い?）で防御力もある | 意外にしっかりとした作り。でも見るからに重そう〜 | おそらく初期段階でお世話になるであろう防具 |

| 金のヨロイ | 鉄のヨロイ | みの |
|---|---|---|
| | |  |
| 強い武将が身につけていそうな、立派な甲冑だ | 戦国時代の武士が似合いそう。でもやっぱり重そう〜 | 防寒性は高そうだけど、防御力についてはあんまり… |

## 特殊アイテム

食べ物、防具以外では、前作までにも登場したアイテムのポリゴングラフィックも入手。前作までのドット絵から、テクスチャー処理でキレイなCGとなっている。

今回はこれまでのシリーズと違いシステムが大幅に変更されているため、アイテムの効果も前作までとまったく同じとは限らない。しかしほとんどは同じような効果を発揮すると考えていいだろう。

## シリーズおなじみのモノも

持っていれば、ダンジョンのマップを見ることができる「これぞう君」

「ヤジルシ君」はボスへ道案内をしてくれるアイテムだったが…?

「金のまねき猫」は持っていると便利な復活アイテム。N64版ではどうなる?

SET UP! SETA

# 春まで待てない！セタ特集

セタが贈る'97年春のラインナップはN64の『ワイルド チョッパーズ』と『レブ・リミット』。今回はこの2作品の最新情報のほか、富士本社長への突撃取材も敢行。新事実も判明!?

最新版サンプルロムを徹底分析!!
編集部員による実戦レポートも見逃すな！

# WILD Choppers ワイルドチョッパーズ

セタ '97年3月発売予定 9800円

N64 シューティング 64M ― 未定 コントローラパック

## ローター音を響かせて大空を舞う命知らずの戦士たちがやってくる！

タイトルの『ワイルド チョッパーズ』とは、完全武装したテロリストと戦う8人の戦士たちの総称。プレイヤーは8人のうちの1人となって戦闘ヘリを操縦し、テロリストを倒しながら与えられたミッションをこなしていくのだ。

ゲームはステージごとに進行し、ミッションの達成条件を満たした時点でクリア、次のステージへと移っていくことになる。

今回は、ステージ1をプレイできる最新バージョンのサンプルロムを入手したので、実際にミッションをクリアするまでの流れやポイントなどを紹介する。レフトポジションによる操作感覚や浮遊感を体験してもらうことはできないが、内容を克明に解説していくぞ。

ミサイルの軌跡や、敵味方の機体の動きが逸品！ 建造物破壊の瞬間もグッド

デモ画面で活火山地帯の戦いを確認。自機の真上をミサイルが飛んでいく！

同じくデモ画面より、夜の高層ビル街　敵輸送路の分断が目的らしいぞ

　※画面はすべて開発中のものです

# 任務達成のカギは機体の選択と操縦技術、画面表示の確認にアリ！

ミッションクリアを果たすためには、微妙に異なる機体の性能を把握することだけではなく、レフトポジションによる操作に慣れることが必要だ。また、画面からの情報を確認し、即座に行動する判断力も欠かせない。以下に記すポイントを熟読して予習するべし！

## 性能が異なる8種類の機体から愛機を決定

自機を選ぶときの注意点は、性能の確認だ。「SPEED」（スピード）、「SHIELD」（シールドの強さ）、「ACCEL」（加速性）、「POWER」（破壊力）のパラメータを見て、自分好みの機体を選択する。スピード第一でもいいし、防御力重視にしてもいいが、扱いやすい機体を選ばないとロクに戦えないまま撃墜される恐れがある。ただし、ミッションによっては特定の機体のほうが有利に戦える可能性もあるので、複数の機体に慣れておいたほうがいいと思われる。機体のクセをつかむのだ。

機体の性能表示の部分に注目。赤い星が多いほど、そのパラメータが高いことを示す

機体選択後、ミッションの内容が説明される。ステージ1では敵レーダー施設を破壊！

自分にピッタリの機体を見つけろ！

スピードと加速性が最高値の機体はコレだ！

シールドが最高値の機体。撃たれ強いのがウリ

## レフトポジションによる操作方法はRC感覚

自機の操作はレフトポジションでおこなわれる。移動は十字ボタンで、前方、後方、左右など8方向へ進むことができる。3Dスティックは機首を上下左右に向けるときに使用するが、十字ボタンとの組み合わせで豊富な動きを実現できる。感覚的にはRCの操作に似ており、機首を右下に向けたまま後退するなど、さまざまな動きが可能だ。また、高度については一定に保たれており、ガケや山がある場合は自動的に回避する。敵に注意を払うだけでいいのだ。

こんな感じでコントローラを持つ。左手は定位置だが、右手はAボタンとBボタンを使うときに忙しくなる

ガケや山を自動的に飛び越える。これはラクだ

ガケへの激突は自動的に回避！

## 戦況を克明に映し出す画面表示をチェック！

戦闘画面は、以前紹介したときに比べて変化している。「捕虜ウィンドウ」や「ターゲットウィンドウ」、「マーカー表示」、「全体マップ」が新たに追加され、画面から得られる情報の密度が高くなっているのだ。燃料表示がなくなっているが、これはロムの仕様のために一時的に省略されているだけで、今後復活する予定となっている。

今回は、ステージ1のミッションクリアまでの間、とくに確認する機会が多かった4種類の表示についてその内容を紹介する。

画面表示

①特殊武器ウィンドウ
②全体マップ
③捕虜ウィンドウ
④ターゲットウィンドウ

### ①特殊武器ウィンドウ

ホーミングミサイル、クラスター、ダミー弾のうち、現在選択している特殊武器の名前とグラフィック、および残数が表示される。現段階では特殊武器は3種類のみだが、さらにバリエーションが増える可能性がある。期待しよう！

### ②全体マップ

そのステージすべてを示すマップ。赤色の点はターゲットの位置、黄色の点はマーカーの投下位置、白色の点は捕虜収容所、緑色の点は自機の現在位置を示している。

### ③捕虜ウィンドウ

2分割のうち、左は捕虜収容所から解放され、戦場をさまよっている味方兵士の数。右は、収容所から解放後、救助ヘリによって無事救出された味方兵士の数を示す。

ヘリポートの救助ヘリが味方兵士を収容、戦場から離脱すれば救出成功となる

### ④ターゲットウィンドウ

現在のミッションでの残りターゲット数を表示する。ステージ1の場合、敵のレーダー基地がターゲットとして設定されているので、まだ破壊されていないレーダー基地の数を示していることになる。この表示がゼロになった時点で、ミッションクリアとなるのだ。

レーダー施設を破壊！　これでウィンドウのターゲット数が1つ減るのだ

# 3種類の攻撃手段を使い分け 与えられた任務の完遂を目指す

敵が存在する以上、戦闘を避けてミッションをクリアすることはできない。自機が持つ3種類の攻撃手段をフルに活用しなければ、敵を迎え撃つことはおろか、ターゲットを破壊することすらできないのだ。ここでは、任務達成に必要不可欠な攻撃方法を中心に解説していくほか、収容所にいる味方兵士の救出方法を紹介する。

## 状況に応じた攻撃法で標的を撃破するのだ

敵は、戦闘ヘリや戦闘機、戦車などを使用して攻撃をしかけてくる。どの武器でも対応できるが、各武器の特性を活かすことで、より有利に戦えるのだ。これは、敵施設の破壊にも当てはまるぞ。

### ①ホーミングミサイル

敵に照準を合わせ、ロックオン状態でホーミングミサイルを発射すると、自動的に敵を追尾する。ロックオンせずに発射することもできるが、その場合は直進して飛んでいくだけだ。ロックオンすれば遠距離の敵でも高確率で撃破できるので、接近戦が苦手なプレイヤーにとっては心強い武器となる。性質上、空中戦でもっとも効力を発揮する。

美しい曲線を描いて敵機を追う！ 自然な動きを見ているだけも楽しいのだ

### ②クラスター

投下直後、細かく分裂して大爆発を起こす。効果は絶大で、広範囲を一気に攻撃できる。爆撃向きで、対地での使用が効果的だが、対空迎撃に使用することも可能だ。

地上施設への攻撃に最適。隣接している複数の施設を1発で破壊できる

### ③バルカン

威力は弱いが連射が可能で、弾数の制限がない基本的な武器。連射しながら特殊武器を使うというのが一般的な使用法となるハズ。

敵機の破壊はキビしいが、施設の破壊はかんたんだ。連射を続けるだけでいい

## 任務達成でクリアだが 捕虜の救出も可能

エリア内に点在する捕虜収容所を破壊すると、捕まっていた味方兵士を解放することができる。次に、マーカー（発煙筒）を投下し、救出用の救助ヘリが着陸するヘリポートまで味方兵士を誘導。味方兵士を乗せた救助ヘリが戦線を離脱すれば救出成功となる。ただし、救出を阻止するため、救助ヘリや移動中の味方兵士を敵が攻撃してくる。護衛はミッションクリアより難しいかもしれないぞ。

捕虜収容所破壊後、廃墟に白い服の人影が… これが味方兵士だ

付近のヘリポートを探し、マーカーの投下で味方兵士を誘導

救助ヘリがヘリポートに降下。誘導された味方兵士が搭乗する

## TOP SECRET 編集部員Yの搭乗記録「BORN TO BE WILD!」任務開始編

1300時　作戦行動に備えて愛機を選択。小型だがバランスがよい機体を選んだ。次に、ミッション内容を確認。「敵レーダー施設をすべて破壊せよ」との命を受け、敵陣に向け出撃。

1303時　侵入地点付近のコンテナなど、敵施設の破壊を開始。レーダー施設も2基破壊に成功する。

1306時　地上のテロリストたちにバルカンの洗礼を浴びせる。バックミュージックに「ワルキューレの騎行」が欲しいところだ。

1310時　捕虜収容所の上空に到達。自由を奪われた味方兵士を解放するべく、収容所の破壊に挑む。特殊武器のクラスターで施設を破壊したのだが、威力が強すぎたらしく、中にいた味方兵士を爆発に巻きこんでしまった。救うはずが、自分の手にかけてしまったのだ。バルカン連射で地道に壊し、味方の被害を最小限に抑えるべきであった。

この機体は性能のバランスがよい

レーダー施設に向けて攻撃を開始。次の瞬間には廃墟になる

よっしゃ！ 敵の施設破壊！

救助ヘリのガードも重要な仕事だ

レーダー施設以外も撃破

ゲ！ 捕虜まで吹っ飛ばしちまった

悲劇の記憶を忘れてはいけない

# 誘導ミサイルをかわすことで空中戦がさらに楽しくなる！

激しいドッグファイトは、敵が放つ誘導ミサイルをやりすごす技術を身につけてこそ楽しめる。誘導ミサイルの激しい追撃をかわす対処法は3種類存在。一瞬の判断ミスが命取りになりかねない駆け引きが要求されるが、うまく使いこなせば、初心者でもエースパイロット顔負けの危機回避テクニックをキメることができるぞ。

## 3つの対処法で誘導ミサイルを回避

敵の誘導ミサイルに追尾されると、スコア表示の真下に警告として「WARNING」の文字が表示される。この状況は、ひたすら逃げるか撃墜するか、ダミー弾を使って誘導ミサイルを回避することで打開できる。それぞれ回避率にちがいがあるが、状況に合わせて使い分けることができるのだ。

●通常のミサイル 追尾機能はナシ

●コレが誘導ミサイル。弾頭の顔がトレードマークだ

WARNING(警告)！

●無事にやりすごせば、警告表示は消える

### 対処法1 逃げて振り切る

誘導ミサイルといえども、燃料がつきれば追ってこられない。狙われても、逃げ続けていればやがて地面に落ちるのだ。複数の誘導ミサイルに追われていたり、敵に囲まれていなければ回避率は高い。

●追い続けてついに根負け？ 燃料切れで地上へと落ちていく誘導ミサイル

### 対処法2 撃ち落とす

誘導ミサイルが自機の正面にいれば、クラスターやバルカンで撃ち落とすことができる。バルカンの場合は何発か当てれば撃墜可能。

●誘導ミサイルが正面にいれば、撃墜が可能なのだ！

### 対処法3 ダミー弾を使う

絵的にもっとも見栄えがよく、回避率も100パーセントという対処方法がコレだ。ダミー弾は、特殊武器に分類されているが、敵にダメージを与える攻撃用の武器ではない。誘導ミサイルを回避するための防御用武器なのだ。

ダミー弾を発射すると、誘導ミサイルは自機を狙うのをやめ、ダミー弾を追っていく。これにより、誘導ミサイルから逃げることができるのだ。複数の誘導ミサイルにも対応可能で、周囲に敵が多い場合などはこれで確実にしのげる。

●●自機に迫っていた誘導ミサイルが、ダミー弾に引きつけられて飛び去っていく

これなら確実！

## TOP SECRET 編集部員Yの搭乗記録「BORN TO BE WILD!」戦闘技術編

**1315時** 残りのレーダー施設を求めて山岳地帯へ向かう。敵の攻撃も心なしか激化しているようだ。敵機から誘導ミサイルが放たれたが、ダミー弾で回避。とりあえずの危機を脱し、この地域のレーダー施設を破壊しに向かう。

**1318時** 地上の戦車からの砲撃に気を取られ、誘導ミサイルの接近を許す。あわてていたため、ダミー弾のつもりでホーミングミサイルを発射。目的もなく放たれたホーミングミサイルは地上へと落ちていき、当然ながら回避には失敗。ミサイルの直撃を食らう。

**1319時** 直撃を食らってから不運が続く。体勢を立て直そうとするスキをつかれ、別の誘導ミサイルの直撃を受けたのだ。シールドが心細くなってきたので、捕虜の救出活動を一時中止して、レーダー施設の破壊を最優先事項にした。

**1322時** ダメージの蓄積で撃墜されることを防ぐため、敵との交戦を避けつつ移動。最後のレーダー施設を発見し、これを破壊してからくも任務を達成した。

●激突寸前の誘導ミサイル。ここで私は判断ミスを犯してしまった

あ…ボタン押しまちがえた

●直撃を受け、さらに敵機が激突

●被弾後の姿勢制御には時間がかかる

●捕虜を全員救えなかったことが心の重荷

ワイルドすぎるオレの操縦だがなんとかクリア

## 微妙な3Dスティックの傾け方で実車のようなハンドリング感覚を再現

車の走り、操作感覚など実車にもとづいて制作されているこのレースゲーム。今回、サンプルロムを入手して判明した車の操作方法などを紹介しよう。このゲームでの車のハンドル操作は3Dスティックで行うのだ。スティックを大きく傾けるとハンドルをたくさん切ったということになり、そのぶん急角度で車が曲がる。小刻みに3Dスティックを傾ければ車も同様に反応し、離せばハンドルが真っ直ぐに戻るのだ。これにより、滑りやすい雨の日の微妙な操作も簡単にコントロールできる。

ぶつかった後の車の立て直しは、スティックから指を放せば真っ直ぐに戻る

**スティックを離せば実車と同じくハンドルも戻る**

近づくと車のエンジン音が大きくなっていく

## 夜、雨天の走行は細かな操作が必要

夜や雨天の走行は、前が見にくくとっさの判断が必要になる。とくに雨の走行はライバル車の水しぶきで視界がかなり悪くなるのだ。しかし、車が近ければライバル車のエンジン音が聞こえてくるので遠近感をつかみやすく、追い抜くときの操作の目安にできる。

**ライトで浮かびあがる**

ライトの明かりでほかの車が映っている。こんな細かいところまで再現

夕方はとくに視界の変化はなく、昼間と同じ感覚で走ることができるのだ

夜でしかも雨。視界が悪いので、安全策を考えて直線でライバル車を抜く

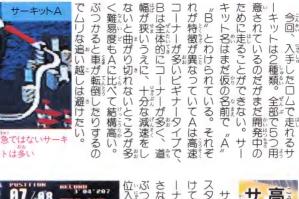
前の車の水しぶきが飛んでくる!

**水しぶきで前が見にくい**

夜は視界が悪くコースの先がわかりにくい。急ハンドルを切るのは避けよう

# サンプルロムでチェックする2つのサーキットの特徴

○直線があまりなく、全体的にクネクネしているサーキット。スピードをだしすぎると曲がれない

○全体的にコーナーがそれほど急ではないサーキット。ライバル車を抜くポイントは多い

今回、入手したロムで走れるサーキットは2種類。全部で5つ用意されているのだがまだ開発中のために走ることができない。サーキット名はまだ仮の名前で"A""B"とわけられている。それぞれが特徴が異なっていてAは高速コーナーが多いビギナータイプで、Bは全体的にコーナーが多く、道幅が狭いうえに、十分な減速をしないと曲がり切れないところが多く難易度もAに比べて結構高い。ぶつかると車が転倒したりするのでムリな追い越しは避けたい。

## 高速コーナーが多いサーキットA

サーキットのような広い道からスタートし、山間、町中を走り抜けていくサーキット。ここは、コーナーでもあまりスピードを落とさないで抜けられるので、他車とぶつからないように走れば楽に上位入賞することができるコース。

○コーナーでもスピードを落とさずに曲がれるので、ほかの車にぶつからないように

○道幅が狭いのでムリはしないように

## いろんなタイプのトンネルを走り抜く

○このサーキットではいろんなトンネルをくぐり抜ける。トンネルの明かりが車に反射しているところは実車みたい

○最終コーナーの後には段差があるのでバランスを崩さないように走ろう

## 道が狭く抜きにくいサーキットB

西洋風の町並みの間を走り抜けていくサーキットで、スタート直後の路面が石畳なのが特徴的だ。サーキットの半分位が石畳なので舗装された道でどれだけ順位を上げられるかがポイントとなる。道が狭いので抜きどころが肝心だ。

○道幅が狭いので、他車を抜くポイントが直線だけに限定されてしまう

○コースのアップダウンが多い。西洋の山のふもとの町並みを走っている感じ

○今回開発中のため普通に走れたが、デコボコした道はグリップが安定しない?

### 石畳はグリップ低下!?

○数少ない舗装された路面。ここで一気にタイムをかせいでいくのだ

○さっそうと橋を渡っていく。この橋のデザインも西洋風のイメージで作られている

# セタ 富士本社長 突撃インタビュー

SET UP! SETA

編集部はサードパーティとしては初のN64ソフトを発売したセタの社長、富士本淳さんにインタビューを敢行。今号で特集した2タイトルをはじめ、同社が開発中のモデムシステムやNINTENDO64スペースワールドのカンファレンスで発表した、脳波入力システムを聞いてきたぞ！

## 自機はつねに高度を調整しながら飛びます

――『ワイルドチョッパーズ』はまず、3Dスティックの持ち方が特徴的ですね。

**富士本**　まず操作でいえば、ゲームで現実の3Dとまったく同じ感覚で操作をすることは不可能という前提なんです。現実は、ほぼ180度近い視野がありますが、テレビだとほんの狭い範囲しか見られないんですよ。シューティングゲームはとくにそれがあって、弾がどこから来るのか分からないですよね。2Dの場合は上から見ているから本物よりも避けやすく、1ドット単位でギリギリ敵の弾をかわすことができるんですが…。

　しかし、3Dの場合は、ゲームで3軸上の操作を全部ラジコンのように自在に操るのは難しいですよね。ラジコンの場合は全部見えていますから。そこでこのゲームでは、1軸上をセミオートにしたわけです。

　1軸上をセミオートにするというのは、人がこう動きたいと思うように障害物や敵の位置によって回り込もうとする高さをプログラムが自動的に全部考えてくれるということです。地表に対してなめるように動きたいだろうという状況のときと、ゴムのように引っ張られている状態での自動制御は、データではなく計算でやってます。

　データだけだと場所が変わると固定化してしまうので、ある程度の上下感覚にはコンピュータが自動判別してくれないといけないのです。だから上下の動きに関しては2Dと同じ操作感で3Dの操作ができるのが理想的なんです。格闘ゲームが進歩したのはそこだと思っているんです。

――攻撃すべき方向に必ず敵がいるといった感じですか。

**富士本**　そういうことではないですね。『バーチャファイター』がそうなんですが、あれは基本的に3D演出の2Dゲームです。カメラワークが3D演出の鍵ですね。

　「こっち側から見た方がやりやすいだろうな」ということを考えながら思考アルゴリズムを作っています。ですから、プレイヤーが相手に技をかける瞬間は、ほとんど横から見ている2Dで技が入った瞬間、カメラワークで3Dの演出をしています。

　カメラ回し用の思考ルーチンでなく、半自動制御型の思考ルーチンというものが、どううまくいかせるか、そういうものがまったく新しいシューティングですよね。素人は、好きなだけ飛び回ってもまずぶつかってしまうことはありえません。その中で敵を発見したときどのように攻撃するのか、相手との駆け引きがとても大事になるのでいろいろと楽しんでもらえると思います。

◎『ワイルドチョッパーズ』は山などの斜面は自動で上昇、下降してくれる

## 『レブ・リミット』は各車特徴で走りが変わります

――このゲームはプレイヤーのクルマの状態で走りが変わりますが、ほかのクルマも変わりますか。

**富士本**　そうですね。それぞれのクルマに思考アルゴリズムがあって、運転しています。事故ったり、ミスしたりとその状況に合わせ、それなりの走り方をします。データによって制御されている障害物になるだけの敵車は入りません。

――レースゲームは他機種でもいろいろ発売されていますが、N64だからこれができるというポイントはありますか。

**富士本**　N64だからやれるところと、そうでない部分もあって難しいところではありますね。あれもこれもやろうとするからCPUがいっぱいになるわけで。そのうちのひとつをピックアップするのであれば、ほかのハードでもできるのかもしれないです。あれもこれも全部やろうとすると「N64のCPUでなければできない」というのは確かにありますね。

　グラフィックの良さや迫力だけでなく本当に駆け引きを楽しむレースゲームにしようとしています。画面にでていないところで思考ルーチンが個別に考えてレースが展開していかなければいけないのです。例えば人と人で対戦プレイをしますよね。その場合相手を意識しているはずです。画面に見えていなくても「絶対近づいているな」とかを想定してプレイしますよね。先程の質問でも答えましたが、要するにこのゲームでは各車にその思考アルゴニズムを持たせています。それを完璧にやっていこうとすればそれ相応のCPUを必要とします。

――N64で作るゲームはポリゴンが適していると思いますか。

**富士本**　いえ、そんなことはないですよ。別にポリゴンでも2Dでもいいと思っています。『レブ・リミット』も『ワイルドチョッパーズ』もたまたまポリゴンが適しているゲームだったのです。両タイトルとも見えざる思考ルーチンの部分を非常に重要視しています。

　それと思考ルーチンであるからには当然、現実をシミュレートしなければなりません。データではダメなんです。それは、決まった2つか3つの「こうする」「ああする」という分岐にしかならないからです。思考というのは「こうしたい」「ああしたい」ということに対して「本当にそうなるのか」ということを人間と同じように考えるのです。

　そうすると空力から何やら、やることを計算して「このタイヤだったから結局滑っちゃったね」ということもコンピュータとてフェアにやらなければいけないのです。そんな部分もN64ならではですね。

◎『レブ・リミット』は各車セッティングなどによって走りがまったく変わる



※プレゼントの当選者は賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

## 振動パックはゲームの臨場感を盛り上げます

――NINTENDO64スペースワールド'96のパネルディスカッションでN64の周辺機器の「N64振動パック」はセタさんが開発をしたと発表されていましたが、何の目的で制作され、今後のいかし方はどのようにお考えですか。

**富士本**　あのN64振動パックは単純に迫力を持たせるためのものでなく、ある種のインターフェイスとして作ったんです。

　たまたまある種のインターフェイスが、迫力をだすためのプラスアルファにもなりえるということだったんですよ。それが、一般の人の目には迫力を持たせるための機材として、デビューしたかのように映ったみたいですね。

　目から見た情報以外にコンピュータがプレイヤーに振動で別の情報を与えるのが本来の狙いなんです。例えばクルマを走らせているゲーム画面があるとします。そこをスピードをだして曲がったら「ザザッー」と見た目だけでなく、どの程度のスピードで曲がれるのかといった路面状態を伝えられたら、また違った面白さが生まれるでしょう。プレイヤーが体感で感じられるようになるとか、リニアな振動をゲームにいかしたいです。

任天堂から97年3月下旬に発売を予定している周辺機器の振動パック

　N64振動パックをインターフェイスで使えば、コンピュータのやり取りの幅をより広げる一環にもなるのです。もちろんこれに対応しているゲームの開発は始まっていますよ。

――ほかにも周辺機器のひとつとしてついに、64DDがお目見えとなりましたが、これについてどうお考えですか。

**富士本**　うちでは、あまり64DDが新機種という捉え方をしていませんが、その機能をいかすことによって今までにだせなかった新しい要素をふくんだソフトをだせるようになるのか、我々はそのことしか興味がなく64DDに関しても、DDの機能があるがゆえにできるもの、そういう考え方でアプローチしていますね。

　それから64DDがでるからといって単に対応ソフトを制作するのではなく、付いている機能に対してどう対応するのかといった部分も大事にしています。

――現在64DDの企画とかは進行しているのですか。

**富士本**　そうですね。ゲームではないものも計画していますよ。

――ゲームではないというと、どんなソフトを開発しているのでしょうか。

**富士本**　難しいですね。どこまでをゲームというのかがありますからね。何ともいえないところがあります。現在いくつかの企画と開発に取り組んでいますが、まだ発表段階ではありません。

## 脳波入力はインターフェイスです

――ほかにも「脳波入力」を開発している話しがありましたね。

**富士本**　それも開発のプロジェクトに入っていましたね。うち単独ではないですが。

――結構興味深いものですがアメリカで研究しているように脳波を感知してコントローラを使わないで、操作できるものですか。

**富士本**　アメリカではコンピュータの操作を脳波で動かす研究をしていると聞いたことがありますが、ゲームの操作は、手でやった方が早いじゃないですか。これはそうではなく、インターフェイスの補充なんですよ。

　現在のインターフェイスのクオリティがあまりにも低いのです。だいたい10年間で5～600倍CPUは速くなっています。色は4色から数十万色までいっているんです。それに比べてインターフェイスはオンオフなんですよ。例えば数少ない単語のみで会話しているようなものです。

　要は人間とゲーム機とのやり取りや駆け引きのYES・NO以外の人間らしい感受性をどうするか、そのやり取りのひとつとして脳波があります。脳波の使い方は単独で使うのではありません。あくまでも脳波も振動も今のインターフェイスにプラスされていくのです。YES・NOだけで答えるのではなく、操作してる相手がYES・NOと答えるまでの脳の使い方を見て反応や状態をある程度予測してコンピュータがどう答えるかを考えるのです。そうすれば駆け引きが深くなって面白いですよね。

## 通信プレイは誰にでもできるようにします

――97年5月に発売を予定している『森田将棋64』の通信カートリッジには、電話線の差し込み口が2カ所ありますが、あれは電話線と電話の間にカートリッジが入るということなのでしょうか。

**富士本**　いいえ、あれは試作品として作ったものですから、実際のものとは異なります。完成品は差し込み口が1カ所になる予定です。

――例えばつなげながらでも電話が使えたりとか、そういう機能があるのですか。

**富士本**　そういう機能は最初のもので作っていました。ただ、その必要性はないだろうと。

　今の電話機の方がFAXとかいろいろなものが付いてるではないですか。ほとんどの電化製品を見てみるとインとアウトが付いてますよね。そうすると、どちらかあればいいなと思ったのです。

　そうなると直接つながっていた方がいいということになったのです。ゲーム機から2本線が来ているより、電話線からつながっている方がいいだろうと。

　それから、対戦はあまりメインで考えていないんです。ゲームの対戦は目の前でわいわいやった方が面白いですからね。ゲームセンターで対戦するのもおなじです。通信の場合、ゲームセンターより高い通信費を払って見えない相手と対戦するメリットがあまり感じられないのです。だから、オンラインの通信対戦はあまり考えていません。ただ、今回の『森田将棋』では、通信対戦とデータのやり取りの両方が入る予定です。

　ちなみに『羽生将棋』のアンケートを見ると、驚くことに平均年齢が30歳を越えているんです。そうすると幅広い年齢層でプレイしていることになりますよね。平均ですから40、50歳以上の人もいるわけですよ。その人たちが普段ゲームをプレイしているとも思えないですからね。

　そうなりますとお年寄りや小さい子供には通信のセットアップやIDなどに関しては、まったくの素人の人たちがほとんどなんです。そんな人たちにややこしい勉強をしないで簡単にプレイが楽しめるほかに、通信ができるようにしたいんです。

以前に公開された試作品の通信カートリッジ。この時点ではまだ電話の差し込み口が2つ設定されていたのだ

### プレゼントのお知らせ

『栄光のセントアンドリュース』のソフトを3名、スポーツタオルを6名、『スーパーリアル麻雀PVI』の97年度版卓上カレンダーを10名にプレゼント。欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と希望賞品を明記して、〒105東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「セタグッズプレゼント」係まで。締め切りは97年1月23日(必着)。

# 攻略

## 全16クラブのデータが明らかに！

Jリーグ16クラブのデータを、完全公開！
さらに試合で役に立つテクニックと、頭脳的な戦術をくわしく解説していくぞ！

コナミ
発売中　9800円

| N64 | サッカー 64M |
|---|---|
| コントローラパック専用 | |
| 最大4人同時プレイ可 | |

# 実況J.LEAGUE パーフェクトストライカー™



### テクニックと戦術を理解すれば勝利は見えてくる

このゲームで勝つためには、まず流れるようなボール運びができるテクニックを身につけたい。3DスティックとCボタンユニットの組み合わせで、さまざまなテクニックを使い、思い通りにだせるようになれば試合を有利に進めることができる。また作戦やフォーメーションを考慮した戦術を理解することも大事。相手クラブのデータを参考にして、毎試合ごとに自分なりの戦術を考えよう。

◆勝つためには頭脳的な戦術も必要になってくる

◆こんなカッコイイシュートを放つこともできる

### 得意のフォーメーションで攻撃を仕掛ける

フォーメーションは16種類の中から選ぶことができる。各クラブ、あらかじめ得意のフォーメーションが設定されているが、より試合を有利に展開するために、相手チームの状況によって変更した方がよいだろう。また相手チームに強力なストライカーがいる場合には、マンマーク設定をして確実に守るように心掛けよう。

◆相手チームのフォーメーションをチェックしてから選択するのがベターだ

◆能力の高い選手はマンマーク設定しておこう。マンマークは守備の基本だ

### 8種類の作戦を巧みに使いこなす

作戦は全部で8種類。作戦数は4個まで設定できる。作戦選びのポイントは、プレイヤーが設定したフォーメーションをいかした選び方をすること。中盤を厚くしたなら、多人数でボールを奪うことができる「ゾーンプレス」を選ぶなど、効果的な選び方をしよう。

| 作戦 | 解説 |
|---|---|
| 全員攻撃 | GKを除く全員で攻撃を仕掛ける。攻撃力の低いクラブに効果的。その反面守りが薄くなるので、反撃されやすいのが弱点 |
| 全員守備 | 攻撃陣も守備に参加する。守備力の低いクラブに効果的。ボールを奪った後、攻撃に人数をかけられなくなってしまう |
| 中央突破 | 中盤に戦力を集めて、敵の守備陣を一気に突破する作戦。中盤の厚いフォーメーションを設定した、スルーパス攻撃が効果的 |
| 押し上げ | ディフェンスラインを上げて、敵の攻撃に対して攻め入らせないようにする作戦。すぐに攻撃に転じることも可能だ |
| サイド突破 | サイドに攻撃陣が広がり、攻め上げていく作戦。FWを足の速い選手にしておけば、スピーディーな攻撃を展開できる |
| ゾーンプレス | 中盤を厚く、コンパクトにしてボールを奪う作戦。体力消耗が激しいのが弱点。中盤にスタミナの多い選手をもってこよう |
| カウンターアタック | FWを前線に残して守備を固め、ボールを奪ったら一気に攻撃に転じる作戦。スルーパスをうまく使うと素早く攻撃できる |
| オフサイドトラップ | 敵のオフサイドを意図的に誘う作戦。スルーパスが通りそうなときや、カウンター攻撃のときに使うと成功しやすい |

## 試合で役立つ攻撃テクニック

ゴール前まで、いかにしてボールを運んでいくかが重要になってくる。センタリングからのシュートはゴールを決めやすいのだ。

### ダッシュでドリブルする

相手をドリブルで振り切りたいときはダッシュが有効だ。しかし蹴り幅が大きいので、調子に乗るとボールを取られてしまうぞ。

ダッシュ中は急な方向転換ができないので注意しよう

### 攻撃を組み立てるパス

パスは基本中の基本なので100％通せるようにしたい。コツとしてはダッシュ中にワンツーパスを出すと綺麗に決まりやすい。

ワンツーパスを自在に操ることができれば、中盤での試合展開を有利に進めることができる。連続で2、3回通して決めると、とても気分がいいぞ！

### カウンター狙いのパス

スルーパスはカウンター攻撃と併用するととても効果的。ボールを奪ったら素早くロングパスでつないでいき、ペナルティーエリアに近づいたらスルーパスだ。

相手の守りが薄くなっているときに使うと、決まりやすい。またスルーパスをだした後、あらかじめダッシュで走り込んでいれば綺麗にパスが通るぞ

### センタリングをシュートする

サイドラインをダッシュで切り込んだら、センタリングをあげよう。そしてタイミングよくシュート。この一連の攻撃パターンはかなり使えるので練習してほしい。

センタリングの高さによってシュートの種類は違ってくる。どれも見た目にカッコイイ

## 試合で役立つ防御テクニック

シュートなどを止められ、相手の攻撃になったらボール奪いに専念しよう。タックルにも何種類かあり、簡単に奪えるものから、イエローカード覚悟の危険なものまである。試合の状況によって使い分け、ボールを奪い返したらすかさず反撃しよう。

### ボールを奪いやすいチャージ

プレイヤーが相手と接近している場合は、足をだすだけでボールが奪える「チャージ」を使うと効果的。比較的簡単に奪うことができ、ファウルも取られにくいのだ。

基本となるタックルのひとつ。ダッシュドリブルでスピードに乗った選手のボールは奪いにくいのだ

### ファウル覚悟のスライディング

スルーパスを通され、相手が独走状態になってしまった場合は、スライディングで止めよう。ファウル覚悟の危険なタックルだが点を入れられるよりはマシだろう。

後ろからスライディングしてしまうと、ファウルになりやすい。ときと場合によってはしょうがないかも

## データのみかた

次ページからの全16クラブの選手データのみかたを解説する。各パラメーターは選手の基本数値で最大値は99、最低値は0。数値が高いほど能力が高いのだ。また選手には調子（5段階）があり、毎試合ランダムに設定される。その状況によって数値は変わっていく。

**ゴール決定力**…シュートしたときのゴール枠への飛びやすさ。数値が高いほどゴールから外れにくい。またキーパーのシュートに対する反応も違い、数値が高いほどシュートをキャッチせずに弾きやすく、近距離のシュートに対する反応も鈍くなるのだ。

**シュート力**…シュートを放ったときのシュートの強さ。数値が高いほど強いシュートを放つことができ、キーパーは速いボールほどキャッチしにくい。

キーパーも吹っ飛びそうな強烈なロングシュート、はたしてボールをキャッチすることができるかな？

**カーブ**…カーブのかかり具合。数値が高いほどカーブをかけたときの最大の曲がり幅が大きくなる。

**スピード**…ダッシュしたときの最大速度。数値が高いほどダッシュ時に速く走ることができる。

スピードに乗りゴール前まで一気にドリブルで抜いていけ

**ダッシュ**…最高速度に達するまでの加速力と、切り返しからのダッシュの速さ。数値が高いほど加速度が大きく、フェイントからのダッシュが速い。

**スタミナ**…選手のスタミナ。全選手のスタミナの最大値は一定で、この数値が高いほどスタミナの減り方が少ない。

スタミナが切れてくると、スピードやダッシュなどに影響がでるぞ 90分も戦えばもうフラフラだ

**ジャンプ**…ジャンプヘディング時の最高値。数値が高いほどヘディングの打点が高く、選手数人で競った場合にボールを奪いやすい。

**キープ**…ボールの取られにくさ。数値が高いほど各種タックルに対するボールの捕られにくさが高い。

**ディフェンス力**…ボールの奪いやすさ。数値が高いほど各種タックルによるボールの奪いやすさが高くなる。

ジャンプの数値が高いと、コーナーキックなどで競り合っても負けずにシュートを放つことができるのだ

**トータル**…パラメータの平均値。これは、いままでのパラメータの数値を合計して、それを9で割ってその選手の総合的な数値を割り出したものだ。この数値が高い選手は攻守ともに、優れている。

## 柏レイソル　攻 97　防 87　総 92

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 土肥 | 71 | 90 | 71 | 85 | 92 | 87 | 93 | 71 | 91 | 83 |
| DF | 沢田 | 75 | 81 | 83 | 89 | 85 | 84 | 80 | 83 | 92 | 83 |
| DF | アントニオ | 77 | 83 | 83 | 84 | 81 | 83 | 98 | 85 | 90 | 84 |
| DF | 渡辺 | 77 | 81 | 83 | 84 | 82 | 86 | 91 | 82 | 89 | 83 |
| DF | 片野坂 | 76 | 80 | 82 | 89 | 83 | 86 | 83 | 81 | 91 | 83 |
| MF | 下平 | 80 | 83 | 83 | 84 | 80 | 85 | 83 | 81 | 87 | 82 |
| MF | 加藤 | 84 | 80 | 85 | 84 | 83 | 83 | 78 | 80 | 83 | 82 |
| MF FW | 柱谷幸 | 84 | 80 | 81 | 86 | 80 | 75 | 94 | 82 | 81 | 82 |
| DF MF | 伊達 | 83 | 83 | 81 | 76 | 81 | 80 | 90 | 82 | 85 | 82 |
| FW | カレカ | 91 | 87 | 85 | 90 | 91 | 70 | 91 | 97 | 63 | 85 |
| FW | エジウソン | 94 | 85 | 82 | 94 | 92 | 89 | 74 | 98 | 63 | 85 |
| MF | 横山 | 83 | 81 | 82 | 84 | 81 | 83 | 86 | 82 | 85 | 83 |
| MF FW | 酒井 | 92 | 82 | 81 | 85 | 90 | 89 | 78 | 88 | 61 | 82 |
| FW | 菅野 | 91 | 80 | 80 | 86 | 93 | 85 | 78 | 88 | 63 | 82 |
| FW | 有馬 | 91 | 78 | 80 | 91 | 93 | 86 | 90 | 88 | 63 | 84 |
| GK | 加藤竜 | 71 | 93 | 71 | 86 | 90 | 83 | 95 | 72 | 90 | 83 |

**フォーメーション**
4-4-2

**クラブの特徴**

16クラブの中でもその攻撃力は最大だ。その中心となっているのが、FWのカレカとエジウソン。元ブラジル代表のテクニックは数値にも表れている。また、DFの沢田と片野坂はスピードがあるので、奇襲としてオーバーラップさせると効果的だ。

## 鹿島アントラーズ　攻 96　防 91　総 94

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 佐藤洋 | 70 | 90 | 73 | 84 | 93 | 86 | 96 | 72 | 90 | 83 |
| DF | 秋田 | 78 | 83 | 82 | 85 | 81 | 88 | 90 | 82 | 91 | 84 |
| DF | 奥野僚 | 77 | 82 | 80 | 84 | 83 | 82 | 83 | 83 | 90 | 82 |
| DF MF | 相馬 | 87 | 83 | 86 | 86 | 85 | 90 | 84 | 86 | 92 | 86 |
| DF MF | ジョルジーニョ | 89 | 90 | 95 | 84 | 82 | 92 | 84 | 92 | 95 | 89 |
| DF MF | 内藤就 | 88 | 81 | 80 | 84 | 83 | 81 | 87 | 82 | 82 | 83 |
| MF | 本田 | 81 | 92 | 82 | 86 | 81 | 96 | 73 | 82 | 94 | 85 |
| MF FW | マジーニョ | 88 | 83 | 82 | 84 | 83 | 85 | 90 | 89 | 81 | 85 |
| MF | ロドリゴ | 93 | 88 | 91 | 95 | 90 | 91 | 91 | 93 | 82 | 90 |
| MF FW | 黒崎 | 90 | 96 | 80 | 85 | 93 | 82 | 98 | 86 | 61 | 85 |
| MF FW | 長谷川祥 | 91 | 82 | 81 | 83 | 93 | 83 | 98 | 85 | 62 | 84 |
| DF | 賀谷英 | 76 | 81 | 83 | 85 | 81 | 83 | 88 | 82 | 91 | 83 |
| DF | 室井 | 76 | 83 | 82 | 86 | 80 | 90 | 93 | 82 | 90 | 84 |
| MF | 増田 | 86 | 81 | 83 | 90 | 88 | 87 | 79 | 90 | 80 | 84 |
| FW | 柳沢 | 90 | 87 | 82 | 88 | 93 | 91 | 84 | 90 | 63 | 85 |
| GK | 古川 | 73 | 92 | 70 | 85 | 91 | 82 | 90 | 73 | 92 | 83 |

**フォーメーション**
3-5-2

**クラブの特徴**

攻守ともにバランスのとれたクラブだ。アントラーズのツインタワー黒崎、長谷川祥を攻撃の要にして、高さをいかしたヘディングシュートを狙っていこう。中盤が厚いフォーメーションなので、ガンガンオーバーラップして攻撃を仕掛けよう。

## 浦和レッドダイヤモンズ　攻 92　防 93　総 93

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 田北 | 70 | 90 | 72 | 83 | 92 | 81 | 93 | 71 | 93 | 82 |
| DF | ボリ | 83 | 84 | 81 | 85 | 80 | 91 | 95 | 85 | 93 | 86 |
| DF MF | ブッフバルト | 88 | 87 | 81 | 84 | 82 | 97 | 99 | 87 | 98 | 89 |
| MF | 山田暢 | 82 | 83 | 83 | 88 | 81 | 89 | 84 | 80 | 85 | 83 |
| MF | 土橋 | 82 | 81 | 82 | 83 | 82 | 94 | 84 | 82 | 88 | 84 |
| MF | 堀 | 82 | 80 | 80 | 88 | 89 | 92 | 86 | 80 | 87 | 84 |
| DF MF | 広瀬 | 90 | 82 | 83 | 76 | 83 | 76 | 85 | 85 | 86 | 82 |
| MF FW | バイン | 83 | 84 | 94 | 85 | 82 | 79 | 87 | 92 | 83 | 85 |
| FW | 岡野 | 86 | 82 | 75 | 99 | 96 | 98 | 84 | 83 | 60 | 84 |
| MF FW | 福田正 | 93 | 90 | 83 | 95 | 93 | 80 | 85 | 89 | 60 | 85 |
| MF FW | 福永 | 88 | 81 | 82 | 90 | 93 | 87 | 80 | 88 | 60 | 83 |
| DF | 田口 | 75 | 81 | 81 | 90 | 83 | 79 | 95 | 82 | 92 | 84 |
| MF | 杉山 | 81 | 87 | 83 | 95 | 83 | 85 | 90 | 80 | 85 | 85 |
| MF | 池田伸 | 83 | 81 | 81 | 90 | 82 | 84 | 78 | 81 | 87 | 83 |
| FW | 大柴 | 88 | 81 | 83 | 95 | 92 | 97 | 83 | 88 | 60 | 85 |
| GK | 土田 | 73 | 92 | 71 | 85 | 90 | 81 | 98 | 71 | 91 | 83 |

**フォーメーション**
2-5-3

**クラブの特徴**

攻守がしっかりしたクラブだ。注目すべき選手は、やはり「野人」岡野。スピードの数値が最大値の99なのだ。ボールを持たせてダッシュすれば追いつける選手は誰もいないぞ。すかさず福田正、福永にセンタリングを上げて、ゲットゴールだ。

## ジェフユナイテッド市原　攻 88　防 90　総 89

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 下川 | 70 | 93 | 70 | 88 | 93 | 84 | 98 | 71 | 95 | 84 |
| DF | 鈴木和 | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | 90 | 85 | 83 | 90 | 83 |
| DF | 武藤 | 76 | 80 | 83 | 83 | 83 | 87 | 75 | 80 | 88 | 81 |
| DF | 真中幹 | 76 | 80 | 82 | 90 | 83 | 83 | 82 | 81 | 92 | 83 |
| DF | サンドロ | 78 | 82 | 83 | 88 | 83 | 87 | 97 | 80 | 90 | 85 |
| MF | 秋葉 | 83 | 83 | 82 | 76 | 80 | 90 | 81 | 83 | 85 | 82 |
| MF | 廣山 | 84 | 80 | 83 | 93 | 89 | 91 | 81 | 89 | 81 | 85 |
| MF FW | ハシェック | 91 | 85 | 85 | 84 | 82 | 86 | 92 | 83 | 80 | 85 |
| MF | マスロバル | 92 | 84 | 90 | 84 | 80 | 85 | 93 | 85 | 83 | 86 |
| FW | 城 | 92 | 87 | 82 | 85 | 93 | 91 | 90 | 87 | 63 | 85 |
| MF FW | 江尻 | 91 | 85 | 80 | 83 | 90 | 81 | 86 | 86 | 62 | 82 |
| DF | 茶野 | 76 | 81 | 83 | 85 | 82 | 90 | 87 | 83 | 91 | 84 |
| DF MF | 中西永 | 80 | 82 | 83 | 88 | 81 | 87 | 81 | 81 | 87 | 83 |
| MF | 野々村 | 83 | 80 | 80 | 86 | 82 | 86 | 85 | 83 | 87 | 83 |
| MF FW | 新村 | 87 | 85 | 80 | 97 | 93 | 84 | 84 | 85 | 62 | 84 |
| GK | 立石 | 73 | 93 | 71 | 85 | 93 | 88 | 91 | 73 | 92 | 84 |

**フォーメーション**
4-4-2

**クラブの特徴**

ジェフのエースストライカー、城にボールを回していこう。数値をみても得点感覚は素晴らしい。またゴール前のフリーキックは、スペシャリストのマスロバルにおまかせ。カーブの数値がチーム一の90なので変幻自在のシュートを決めてくれるだろう。

## 横浜フリューゲルス 攻 90 防 95 総 93

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 楢崎 | 70 | 91 | 72 | 84 | 91 | 91 | 96 | 73 | 91 | 84 |
| DF | 前田浩 | 77 | 83 | 81 | 85 | 81 | 83 | 90 | 82 | 92 | 83 |
| DF | 大嶽直 | 76 | 83 | 82 | 80 | 81 | 96 | 90 | 81 | 91 | 84 |
| DF | 薩川 | 76 | 81 | 82 | 86 | 81 | 86 | 89 | 81 | 90 | 83 |
| DF MF | 森山 | 77 | 80 | 83 | 88 | 80 | 94 | 84 | 81 | 90 | 84 |
| MF | 山口素 | 88 | 90 | 82 | 89 | 84 | 86 | 86 | 87 | 95 | 87 |
| MF | サンパイオ | 80 | 85 | 85 | 85 | 80 | 85 | 88 | 93 | 90 | 85 |
| MF | 三浦淳 | 90 | 94 | 82 | 88 | 83 | 88 | 83 | 84 | 85 | 86 |
| MF | ジーニョ | 95 | 93 | 96 | 84 | 82 | 87 | 84 | 98 | 80 | 88 |
| MF FW | 前園 | 90 | 83 | 90 | 90 | 94 | 90 | 78 | 96 | 62 | 85 |
| FW | エバイール | 96 | 90 | 84 | 86 | 93 | 79 | 93 | 85 | 60 | 85 |
| DF | 小泉 | 75 | 82 | 80 | 86 | 81 | 82 | 93 | 88 | 90 | 84 |
| MF | 原田 | 82 | 87 | 83 | 86 | 80 | 85 | 81 | 90 | 86 | 84 |
| MF | 桂 | 86 | 80 | 82 | 88 | 83 | 80 | 72 | 87 | 82 | 82 |
| FW | 前田治 | 91 | 81 | 82 | 83 | 92 | 79 | 85 | 85 | 63 | 82 |
| GK | 森 | 71 | 92 | 71 | 71 | 92 | 86 | 89 | 71 | 92 | 81 |

フォーメーション
3-5-2

クラブの特徴

中盤を厚くしたフォーメーションで、ゾーンプレスを効果的に使いこなせるクラブ。ブラジル代表トリオと、前園を軸にした攻撃を仕掛けると効果的だ。とくに現役ブラジル代表のジーニョは数値からも分かるように、爆発的な攻撃力を秘めているのだ。

## ヴェルディ川崎 攻 93 防 89 総 91

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 菊地新 | 70 | 93 | 72 | 73 | 91 | 82 | 91 | 73 | 93 | 82 |
| DF | 石川康 | 77 | 82 | 83 | 95 | 88 | 84 | 75 | 84 | 90 | 84 |
| DF | アルジェウ | 77 | 95 | 83 | 84 | 81 | 85 | 96 | 85 | 91 | 86 |
| DF MF | 柱谷哲 | 82 | 83 | 82 | 88 | 83 | 78 | 91 | 86 | 88 | 84 |
| DF | 中村 | 77 | 83 | 82 | 83 | 83 | 85 | 84 | 88 | 90 | 83 |
| DF MF | 菅原 | 80 | 84 | 81 | 88 | 85 | 91 | 85 | 87 | 90 | 85 |
| MF | 三浦泰 | 83 | 81 | 83 | 85 | 82 | 79 | 79 | 85 | 86 | 82 |
| MF | ビスマルク | 93 | 88 | 91 | 81 | 81 | 88 | 85 | 98 | 81 | 87 |
| MF | 北澤 | 85 | 92 | 81 | 89 | 83 | 99 | 78 | 90 | 87 | 87 |
| FW | マグロン | 92 | 87 | 84 | 83 | 88 | 86 | 99 | 89 | 63 | 85 |
| FW | 三浦知 | 94 | 92 | 89 | 85 | 91 | 85 | 84 | 97 | 60 | 86 |
| DF MF | 西澤 | 77 | 86 | 82 | 83 | 82 | 90 | 91 | 87 | 91 | 85 |
| DF MF | 廣長 | 78 | 82 | 83 | 95 | 81 | 89 | 90 | 82 | 90 | 85 |
| FW | 玄 | 91 | 82 | 81 | 83 | 91 | 87 | 96 | 89 | 60 | 84 |
| FW | 布部 | 88 | 82 | 83 | 85 | 93 | 87 | 85 | 88 | 61 | 83 |
| GK | 大石尚 | 73 | 91 | 73 | 86 | 93 | 86 | 91 | 73 | 92 | 84 |

フォーメーション
5-3-2

クラブの特徴

最近ちょっと元気がないヴェルディ。しかしその実力はだれもが認めるところ。FWのマグロンはヘディングがやたらに強いので空中戦ならまず負けることはないだろう。また日本のエース、三浦知は攻撃に関しては文句のいいようのない数値だ。

## ベルマーレ平塚 攻 89 防 84 総 87

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 小島 | 71 | 90 | 72 | 83 | 93 | 80 | 98 | 73 | 90 | 83 |
| DF MF | 名良橋 | 80 | 92 | 82 | 97 | 90 | 90 | 78 | 83 | 88 | 86 |
| DF | 宮澤浩 | 76 | 80 | 80 | 85 | 83 | 84 | 93 | 81 | 86 | 83 |
| DF | 公文 | 76 | 83 | 81 | 76 | 81 | 80 | 77 | 80 | 88 | 80 |
| DF MF | 田坂 | 80 | 83 | 81 | 92 | 82 | 85 | 81 | 88 | 90 | 84 |
| DF | 名塚 | 80 | 83 | 80 | 83 | 82 | 83 | 92 | 80 | 89 | 83 |
| DF MF | 岩本 | 86 | 95 | 91 | 90 | 80 | 86 | 87 | 88 | 85 | 87 |
| MF | シモン | 81 | 83 | 86 | 84 | 81 | 82 | 92 | 88 | 90 | 85 |
| MF | ベッチーニョ | 90 | 87 | 89 | 83 | 90 | 80 | 80 | 89 | 80 | 85 |
| MF FW | 中田 | 89 | 80 | 88 | 83 | 90 | 91 | 84 | 89 | 74 | 85 |
| MF FW | 野口 | 91 | 87 | 81 | 86 | 90 | 84 | 86 | 85 | 61 | 83 |
| MF | 原崎 | 84 | 81 | 81 | 85 | 81 | 98 | 87 | 83 | 80 | 84 |
| MF | 反町 | 84 | 82 | 88 | 85 | 81 | 75 | 81 | 84 | 83 | 82 |
| MF | 高田哲 | 83 | 86 | 81 | 90 | 82 | 83 | 87 | 82 | 84 | 84 |
| FW | 関 | 90 | 88 | 81 | 86 | 90 | 92 | 85 | 85 | 60 | 84 |
| GK | 佐々木 | 73 | 93 | 70 | 85 | 92 | 87 | 87 | 72 | 90 | 83 |

フォーメーション
4-5-1

クラブの特徴

防御力は低いが、攻撃力があるので十分カバーできる。点取り屋の野口にボールを集めるようにしてガンガンシュートを打っていこう。またDFの名良橋はスピードとシュート力が高いので、攻撃に参加させてロングシュートを狙ってみるのもよいだろう。

## 横浜マリノス 攻 85 防 97 総 91

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 川口 | 73 | 91 | 71 | 85 | 95 | 90 | 94 | 73 | 97 | 85 |
| DF | 松田 | 76 | 82 | 80 | 86 | 83 | 91 | 92 | 83 | 92 | 85 |
| DF | 小村 | 80 | 82 | 81 | 85 | 83 | 83 | 92 | 82 | 92 | 84 |
| DF | 井原正 | 78 | 96 | 81 | 86 | 81 | 85 | 93 | 88 | 98 | 87 |
| DF MF | 鈴木正 | 77 | 82 | 81 | 88 | 83 | 84 | 75 | 82 | 93 | 82 |
| MF | 野田 | 83 | 91 | 82 | 85 | 80 | 83 | 83 | 82 | 87 | 84 |
| MF FW | 三浦文 | 86 | 81 | 80 | 89 | 83 | 84 | 83 | 90 | 80 | 84 |
| MF | サパタ | 82 | 82 | 81 | 85 | 81 | 81 | 84 | 90 | 90 | 84 |
| MF FW | 山田隆 | 86 | 93 | 80 | 89 | 82 | 86 | 83 | 81 | 83 | 84 |
| MF | ビスコンティ | 92 | 90 | 90 | 89 | 81 | 80 | 87 | 94 | 83 | 87 |
| FW | アコスタ | 87 | 90 | 83 | 84 | 90 | 85 | 85 | 91 | 62 | 84 |
| DF | 鈴木健 | 75 | 81 | 80 | 85 | 83 | 85 | 86 | 81 | 93 | 83 |
| DF | 大森 | 78 | 82 | 80 | 83 | 83 | 89 | 86 | 82 | 92 | 83 |
| MF | 遠藤 | 83 | 88 | 83 | 84 | 82 | 94 | 80 | 81 | 86 | 84 |
| FW | 安永 | 85 | 81 | 82 | 85 | 91 | 90 | 87 | 87 | 60 | 83 |
| GK | 中河 | 73 | 90 | 73 | 86 | 93 | 83 | 92 | 71 | 95 | 84 |

フォーメーション
4-5-1

クラブの特徴

鉄壁の守りで固めた守備型のクラブだ。井原を中心としたディフェンスラインを破るのはかなり難しい。そして、守りから転じてのカウンターアタックも特徴のひとつ。ワントップのアコスタにボールを素早くパスして、ドカンと一発決めてしまおう。

## 名古屋グランパスエイト　攻 95　防 95　総 95

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 伊藤裕 | 70 | 92 | 73 | 78 | 92 | 79 | 91 | 73 | 93 | 82 |
| DF | 飯島 | 76 | 80 | 81 | 83 | 82 | 84 | 86 | 83 | 90 | 82 |
| DF | トーレス | 77 | 81 | 84 | 86 | 81 | 80 | 98 | 89 | 95 | 85 |
| DF | 西ヶ谷 | 77 | 80 | 85 | 83 | 83 | 87 | 93 | 84 | 91 | 84 |
| DF | 小川 | 78 | 80 | 83 | 90 | 81 | 88 | 77 | 82 | 92 | 83 |
| MF | 浅野 | 82 | 96 | 83 | 83 | 81 | 81 | 95 | 82 | 85 | 85 |
| MF | 平野 | 80 | 93 | 81 | 90 | 80 | 88 | 86 | 83 | 85 | 85 |
| MF FW | ストイコビッチ | 95 | 92 | 99 | 84 | 82 | 85 | 90 | 98 | 80 | 89 |
| MF FW | デュリックス | 86 | 96 | 91 | 91 | 83 | 91 | 78 | 90 | 86 | 88 |
| MF FW | 岡山 | 90 | 84 | 82 | 90 | 92 | 87 | 80 | 87 | 61 | 83 |
| FW | 小倉 | 92 | 96 | 81 | 88 | 93 | 80 | 92 | 90 | 60 | 85 |
| DF | 大岩 | 75 | 81 | 81 | 83 | 83 | 86 | 90 | 80 | 90 | 83 |
| MF | 中西哲 | 86 | 83 | 80 | 90 | 82 | 83 | 84 | 83 | 83 | 83 |
| MF | 望月重 | 86 | 83 | 81 | 86 | 82 | 87 | 84 | 81 | 82 | 83 |
| FW | 森山泰 | 98 | 95 | 83 | 89 | 93 | 83 | 78 | 89 | 63 | 85 |
| GK | 石川 | 73 | 91 | 72 | 83 | 91 | 84 | 90 | 71 | 85 | 82 |

フォーメーション
4-4-2

クラブの特徴

総合的にみて16クラブ最強と思われる数値をほこっている。なんといってもストイコビッチの能力は驚異的。中盤の要として使うにはもったいないくらいだ。前線には小倉がひかえているので、得意の左足で相手ゴールにシュートを叩きこもう。

## 清水エスパルス　攻 91　防 86　総 89

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 真田 | 70 | 90 | 71 | 85 | 92 | 82 | 87 | 73 | 91 | 82 |
| DF | 斉藤 | 77 | 82 | 81 | 86 | 80 | 87 | 90 | 83 | 90 | 84 |
| DF | 安藤 | 77 | 80 | 80 | 86 | 82 | 90 | 85 | 82 | 89 | 83 |
| DF | 堀池 | 75 | 82 | 81 | 83 | 81 | 79 | 81 | 81 | 91 | 81 |
| DF | 森岡 | 78 | 82 | 80 | 84 | 81 | 89 | 90 | 81 | 89 | 83 |
| MF | サントス | 81 | 83 | 85 | 84 | 81 | 80 | 85 | 88 | 93 | 84 |
| MF | 大榎 | 81 | 81 | 81 | 83 | 80 | 79 | 87 | 85 | 86 | 82 |
| MF | 永井秀 | 90 | 88 | 80 | 88 | 81 | 85 | 84 | 92 | 81 | 85 |
| MF | オリバ | 89 | 85 | 89 | 86 | 83 | 87 | 84 | 89 | 82 | 86 |
| FW | 澤登 | 88 | 80 | 95 | 84 | 93 | 84 | 78 | 90 | 61 | 83 |
| FW | マッサーロ | 91 | 90 | 88 | 85 | 91 | 75 | 90 | 91 | 61 | 84 |
| DF | 白井 | 75 | 80 | 80 | 88 | 83 | 88 | 95 | 88 | 89 | 85 |
| MF | 伊藤 | 85 | 82 | 83 | 86 | 81 | 88 | 75 | 91 | 83 | 83 |
| FW | 松原良 | 87 | 80 | 82 | 88 | 93 | 88 | 89 | 88 | 61 | 84 |
| FW | 長谷川健 | 90 | 89 | 81 | 90 | 92 | 76 | 86 | 87 | 62 | 83 |
| GK | 浦上 | 71 | 92 | 70 | 86 | 90 | 83 | 92 | 71 | 90 | 82 |

フォーメーション
4-4-2

クラブの特徴

中盤に能力の高い選手が集まっているため、守備から攻撃にスムーズに移行することができる。沢登はカーブの数値が高いので、フリーキックは彼に任せると良いだろう。また控えの選手もレギュラークラスの選手がそろっていて、選手層の厚さが分かる。

## 京都パープルサンガ　攻 80　防 83　総 82

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 森下 | 72 | 93 | 72 | 85 | 91 | 74 | 91 | 73 | 93 | 82 |
| DF | 西田 | 77 | 82 | 83 | 84 | 83 | 86 | 83 | 82 | 86 | 82 |
| DF | 大野 | 76 | 82 | 81 | 85 | 82 | 79 | 86 | 82 | 88 | 82 |
| DF | カルロス | 85 | 91 | 83 | 86 | 81 | 85 | 93 | 82 | 90 | 86 |
| DF | 塩谷 | 78 | 83 | 81 | 86 | 80 | 85 | 84 | 83 | 87 | 83 |
| DF MF | セルジオ | 81 | 81 | 84 | 86 | 81 | 85 | 84 | 83 | 83 | 83 |
| MF | 大熊 | 82 | 88 | 80 | 84 | 81 | 83 | 83 | 80 | 81 | 82 |
| MF FW | 山口敏 | 80 | 80 | 80 | 90 | 85 | 85 | 85 | 88 | 82 | 83 |
| MF | ラモス | 84 | 80 | 90 | 83 | 82 | 71 | 91 | 95 | 88 | 84 |
| FW | ハウジネイ | 84 | 85 | 82 | 85 | 90 | 85 | 84 | 88 | 61 | 82 |
| FW | 佐藤昌 | 85 | 80 | 81 | 85 | 90 | 85 | 86 | 86 | 80 | 84 |
| DF | 井原康 | 77 | 82 | 82 | 86 | 81 | 87 | 90 | 82 | 87 | 83 |
| MF | 望月聡 | 83 | 83 | 81 | 84 | 82 | 78 | 93 | 82 | 88 | 83 |
| MF | 松橋 | 81 | 88 | 80 | 86 | 81 | 82 | 81 | 80 | 80 | 82 |
| FW | 永田 | 87 | 80 | 82 | 83 | 92 | 86 | 83 | 88 | 60 | 82 |
| GK | 櫛引 | 70 | 90 | 73 | 83 | 91 | 81 | 97 | 73 | 92 | 83 |

フォーメーション
4-4-2

クラブの特徴

攻守ともにかなり厳しい。全体的にシュート決定力が低いのが目立つ。ラモスにボールを集めて、カウンターアタックやスルーパスで一発を狙った攻撃が意外と効果的かもしれない。パス回しを速くすることが必要になってくるだろう。

## ジュビロ磐田　攻 96　防 90　総 93

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 大神 | 72 | 91 | 71 | 78 | 92 | 84 | 92 | 73 | 90 | 82 |
| DF | 鈴木秀 | 78 | 81 | 82 | 90 | 83 | 88 | 87 | 81 | 89 | 84 |
| DF | 遠藤昌 | 80 | 88 | 83 | 92 | 81 | 84 | 92 | 81 | 90 | 85 |
| DF | 服部年 | 82 | 84 | 87 | 89 | 85 | 87 | 86 | 82 | 90 | 85 |
| DF MF | ファネンブルグ | 90 | 95 | 94 | 90 | 83 | 81 | 88 | 89 | 82 | 88 |
| MF | 名波 | 81 | 87 | 91 | 78 | 81 | 86 | 85 | 90 | 91 | 85 |
| MF | 藤田 | 85 | 91 | 88 | 85 | 81 | 85 | 84 | 89 | 86 | 86 |
| MF | ドゥンガ | 91 | 94 | 90 | 85 | 80 | 85 | 87 | 98 | 96 | 89 |
| MF FW | 武田 | 90 | 88 | 82 | 91 | 94 | 85 | 87 | 86 | 86 | 87 |
| FW | 中山 | 90 | 93 | 83 | 90 | 94 | 81 | 95 | 88 | 63 | 86 |
| FW | スキラッチ | 95 | 94 | 88 | 91 | 99 | 78 | 84 | 90 | 62 | 86 |
| DF | 勝矢 | 78 | 82 | 82 | 88 | 82 | 73 | 85 | 81 | 90 | 82 |
| DF | 田中誠 | 78 | 80 | 81 | 87 | 82 | 89 | 87 | 81 | 91 | 84 |
| MF | 福西 | 80 | 81 | 80 | 78 | 81 | 90 | 87 | 80 | 87 | 82 |
| MF FW | 久藤 | 90 | 81 | 89 | 78 | 91 | 88 | 81 | 88 | 61 | 83 |
| GK | 尾崎 | 73 | 92 | 72 | 76 | 90 | 83 | 96 | 70 | 91 | 82 |

フォーメーション
3-5-2

クラブの特徴

攻撃力が非常に高いクラブだ。司令塔のドゥンガが中盤を仕切り、前線には中山、スキラッチ、武田などの攻撃力の高い選手が揃っている。もっと恐ろしいことに、ほぼ全員シュート力が高いため、誰が打っても強烈なシュートを放つことができるのだ。

## サンフレッチェ広島　攻 84　防 87　総 86

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 前川 | 72 | 92 | 72 | 78 | 92 | 82 | 99 | 70 | 97 | 83 |
| DF | 上村 | 78 | 82 | 83 | 80 | 82 | 88 | 94 | 82 | 91 | 84 |
| DF | 柳本 | 75 | 80 | 82 | 96 | 85 | 86 | 81 | 80 | 94 | 84 |
| DF | 内藤直 | 75 | 82 | 83 | 85 | 82 | 82 | 90 | 87 | 91 | 84 |
| MF | 森保 | 81 | 80 | 81 | 83 | 81 | 82 | 81 | 89 | 83 | 82 |
| MF | 小島 | 80 | 80 | 80 | 83 | 83 | 82 | 81 | 80 | 82 | 81 |
| MF | サントス | 82 | 80 | 94 | 84 | 80 | 85 | 84 | 90 | 83 | 84 |
| MF | 路木 | 82 | 81 | 80 | 91 | 81 | 87 | 83 | 83 | 82 | 83 |
| FW | 盧 | 90 | 83 | 82 | 93 | 90 | 85 | 80 | 86 | 63 | 83 |
| FW | 高木 | 90 | 82 | 83 | 83 | 92 | 81 | 99 | 88 | 60 | 84 |
| FW | ハウストラ | 86 | 83 | 93 | 84 | 93 | 81 | 92 | 90 | 62 | 84 |
| DF | 佐藤康 | 78 | 83 | 83 | 90 | 80 | 85 | 85 | 80 | 92 | 84 |
| MF | 吉田康 | 82 | 82 | 82 | 85 | 82 | 83 | 80 | 83 | 83 | 82 |
| MF | 桑原 | 83 | 80 | 83 | 88 | 81 | 85 | 86 | 82 | 83 | 83 |
| MF<br>FW | 笛 | 89 | 80 | 82 | 88 | 90 | 87 | 83 | 85 | 62 | 82 |
| GK | 河野 | 72 | 90 | 70 | 76 | 91 | 84 | 96 | 70 | 91 | 82 |

**フォーメーション**
3-4-3

**クラブの特徴**

攻撃力がいまいちパッとしないサンフレッチェ。「アジアの大砲」と呼ばれた高木の不調に原因が…。しかしジャンプへディングの能力は99の最大値をマークしているので、センタリングを上げて高木に合わせれば攻撃の糸口は見えてくるだろう。

## ガンバ大阪　攻 85　防 80　総 83

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 本並 | 71 | 93 | 70 | 78 | 92 | 78 | 97 | 72 | 91 | 82 |
| DF | 實好 | 76 | 82 | 83 | 85 | 83 | 86 | 87 | 80 | 90 | 83 |
| DF | 宮本 | 75 | 81 | 80 | 86 | 81 | 91 | 85 | 83 | 87 | 83 |
| DF<br>MF | ハブンスキー | 88 | 90 | 89 | 76 | 82 | 80 | 92 | 87 | 94 | 86 |
| DF<br>MF | 今藤 | 83 | 81 | 83 | 80 | 80 | 86 | 85 | 85 | 82 | 82 |
| DF<br>MF | 平岡 | 80 | 83 | 81 | 90 | 82 | 87 | 81 | 83 | 82 | 83 |
| MF | ムラデノビッチ | 93 | 91 | 88 | 89 | 80 | 86 | 87 | 89 | 83 | 87 |
| MF<br>FW | 磯貝 | 84 | 89 | 96 | 78 | 80 | 80 | 88 | 88 | 71 | 83 |
| MF<br>FW | 松波 | 91 | 89 | 82 | 78 | 93 | 88 | 90 | 88 | 62 | 84 |
| MF<br>FW | 森岡 | 89 | 80 | 82 | 80 | 93 | 87 | 83 | 86 | 63 | 82 |
| FW | ヒルハウス | 90 | 91 | 83 | 86 | 91 | 79 | 94 | 88 | 63 | 85 |
| DF | 辛島 | 76 | 81 | 81 | 76 | 81 | 85 | 93 | 83 | 90 | 82 |
| DF | 島田 | 76 | 82 | 81 | 80 | 83 | 79 | 93 | 80 | 89 | 82 |
| MF<br>FW | 木場 | 82 | 82 | 83 | 88 | 83 | 88 | 85 | 82 | 80 | 83 |
| FW | 松山吉 | 89 | 80 | 83 | 90 | 90 | 80 | 86 | 87 | 63 | 83 |
| GK | 岡中 | 71 | 91 | 72 | 71 | 93 | 82 | 96 | 73 | 93 | 82 |

**フォーメーション**
3-4-3

**クラブの特徴**

とにかくチーム防御力の低さが目につく。守りを重視したサッカーをしたほうが賢明だろう。GKの本並など選手個々の能力は悪くないので、ワンチャンスを逃さずにカウンターを仕掛けるなど、戦略を明確にしておく必要があると思われる。

## アビスパ福岡　攻 88　防 84　総 86

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | 塚本 | 70 | 90 | 72 | 86 | 91 | 87 | 89 | 71 | 90 | 82 |
| DF<br>MF | 中込 | 76 | 82 | 80 | 83 | 80 | 81 | 81 | 83 | 88 | 81 |
| DF | マジョール | 76 | 80 | 83 | 85 | 82 | 79 | 90 | 80 | 85 | 82 |
| DF | 岩井 | 77 | 82 | 83 | 86 | 82 | 81 | 86 | 83 | 88 | 83 |
| DF | 都並 | 76 | 82 | 88 | 85 | 82 | 75 | 81 | 90 | 89 | 83 |
| MF | 其田 | 81 | 82 | 82 | 86 | 80 | 83 | 78 | 83 | 84 | 82 |
| MF | 中田一 | 83 | 80 | 82 | 83 | 83 | 87 | 83 | 80 | 84 | 82 |
| MF<br>FW | トログリオ | 91 | 89 | 89 | 90 | 83 | 79 | 85 | 89 | 80 | 86 |
| MF | 永井篤 | 87 | 84 | 82 | 87 | 85 | 89 | 85 | 88 | 80 | 85 |
| MF<br>FW | マラドーナ | 90 | 85 | 93 | 86 | 92 | 83 | 72 | 90 | 63 | 83 |
| FW | 山下 | 87 | 90 | 81 | 83 | 91 | 91 | 86 | 86 | 60 | 83 |
| DF | 梅山 | 77 | 82 | 83 | 84 | 82 | 87 | 86. | 80 | 86 | 83 |
| DF<br>MF | 古邊 | 76 | 80 | 83 | 84 | 82 | 84 | 91 | 81 | 87 | 83 |
| MF | 石丸 | 82 | 82 | 82 | 83 | 80 | 87 | 83 | 81 | 83 | 82 |
| FW | 上野 | 87 | 80 | 81 | 84 | 92 | 87 | 92 | 85 | 62 | 83 |
| GK | 佐野 | 72 | 93 | 70 | 85 | 93 | 82 | 92 | 71 | 90 | 83 |

**フォーメーション**
4-4-2

**クラブの特徴**

守備力は低いが、攻撃力はなかなかのものを持っているクラブだ。マラドーナ、トログリオの両外国人選手の数値は全体的にかなり高いので彼らを軸にして攻撃を組み立てよう。マラドーナはフリーキックでも力を発揮できる優秀な選手なのだ。

## セレッソ大阪　攻 86　防 85　総 86

| ポジション | 選手名 | ゴール決定力 | シュート力 | カーブ | スピード | ダッシュ | スタミナ | ジャンプ | キープ | ディフェンス力 | トータル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GK | ジルマール | 74 | 97 | 78 | 85 | 90 | 81 | 98 | 79 | 99 | 86 |
| DF | 稲垣 | 75 | 80 | 82 | 86 | 83 | 84 | 85 | 83 | 89 | 83 |
| DF | 川前 | 77 | 83 | 80 | 86 | 80 | 85 | 90 | 81 | 88 | 83 |
| DF | 皆本 | 76 | 83 | 82 | 86 | 80 | 86 | 85 | 82 | 87 | 83 |
| DF<br>MF | 神田 | 76 | 94 | 83 | 86 | 82 | 80 | 92 | 81 | 90 | 84 |
| DF<br>MF | 村田 | 83 | 81 | 80 | 86 | 81 | 83 | 92 | 81 | 82 | 83 |
| DF<br>MF | 梶野智 | 82 | 80 | 80 | 84 | 82 | 79 | 86 | 88 | 85 | 82 |
| MF | マノエル | 88 | 87 | 87 | 84 | 81 | 86 | 83 | 89 | 80 | 85 |
| MF<br>FW | 森島 | 92 | 84 | 88 | 93 | 98 | 97 | 75 | 94 | 83 | 89 |
| FW | ナルシーゾ | 90 | 95 | 86 | 90 | 91 | 85 | 90 | 88 | 63 | 86 |
| MF<br>FW | 西沢 | 88 | 81 | 82 | 83 | 90 | 90 | 90 | 86 | 61 | 83 |
| DF<br>MF | 木澤 | 75 | 83 | 81 | 92 | 82 | 83 | 78 | 83 | 87 | 82 |
| DF | 藏田 | 77 | 81 | 80 | 86 | 80 | 86 | 87 | 81 | 90 | 83 |
| MF | 米倉 | 81 | 92 | 83 | 83 | 83 | 85 | 85 | 85 | 84 | 84 |
| FW | 山橋 | 88 | 80 | 83 | 88 | 93 | 86 | 81 | 87 | 63 | 83 |
| GK | 武田 | 70 | 93 | 71 | 83 | 92 | 86 | 87 | 71 | 93 | 82 |

**フォーメーション**
4-4-2

**クラブの特徴**

ゴールを守るジルマールは納得できる能力をもっている。ディフェンス力は最大値の99で、ジャンプの数値も98とかなり高い。攻撃は森島の機動力をいかして、スピードのある攻め方をしよう。森島はスタミナもあるので長期戦でもへっちゃらだ。

連続攻略

# イシス～ポルトガ～バハラタの三都の旅をサポート!

**性格を10倍楽しむ2大特典つき!!**

# DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…

イシスからバハラタまでの冒険に加え、性格に関する情報が満載。これでキミも"性格マスター"になれる!

SFC　ロールプレイング　32M　バックアップ(最大3)

エニックス　発売中　8700円

## 砂漠の町イシス

### 王家の墓「ピラミッド」の謎を解け!

ロマリア東の橋をわたって、たどり着くアッサラームの町。そこから西には、広大な砂漠が広がっている。この砂漠にはオアシスがあるという。そして、そのオアシスのそばで栄えているのが「イシスの国」だ。砂漠にはイシスの町や城以外に、ピラミッドと呼ばれる建造物がある。このピラミッドはイシスの王家のお墓。宝は盗賊にほとんど荒されてしまったらしい。しかし、ここにはまだ、重要なものが隠されているようだ。

砂漠の南にあるほこらには、おじいさんがいる。オアシスに町があるらしい

砂漠は広く迷いやすい。真ん中を行くより、南の山沿いに進んでいくのがいいだろう

ピラミッドを目指す前に、イシスの町で体勢を整えておくと良いだろう。店の品物の中では、武器防具屋の「ホーリーランス」が強力。僧侶のいるパーティに、お勧めだ。また、道具屋のターバンは、商人と遊び人が装備できるぞ。

### 武器防具屋

装備できる職業　○…可　×…不可　△…可能だが攻撃力低下

| 品物 | 値段(G) | 勇者 | 戦士 | 僧侶 | 魔法使い | 武闘家 | 盗賊 | 商人 | 遊び人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのつるぎ | 1300 | ○ | ○ | × | × | △ | × | × | × |
| ホーリーランス | 2300 | × | × | ○ | × | × | × | × | × |
| てつのオノ | 2500 | ○ | ○ | × | × | △ | × | ○ | ○ |
| てつのよろい | 1100 | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × |
| きぬのローブ | 1500 | 女性のみ装備可能 | | | | | | | |
| てつのたて | 1200 | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × |
| てつかぶと | 1000 | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × |

### 道具屋品物

| 品物 | 値段(G) |
|---|---|
| ターバン | 160 |
| やくそう | 8 |
| どくけしそう | 10 |
| せいすい | 20 |
| キメラのつばさ | 25 |
| まんげつそう | 30 |

女性に「きぬのローブ」はいかが?

砂漠を通ってイシスの町に到着。この町の歴史は、何万年もの昔から続いているようだ

昼だけでなく、夜の町でも情報を集めよう。お店の主人が帰ってきているぞ

## イシス城内にて情報を収集せよ！

イシス城を治めるのは美しい女王さま。謁見して、冒険の書に記録してもらおう。城ではピラミッドに関する情報がいろいろと聞ける。ピラミッドを探検するうえで重要な情報があるので、気になる話は勇者がしっかり覚えておこう。

### 王家の呪い…！

＊「へたに 近づいたり たからものに ふれたりしたら 呪われるに ちがいないぞ。

⚪⚪ピラミッドについての情報はもらさず聞いておこう。しかし、呪いとは気味の悪い…

⚪女王さまが冒険の書に記録してくれる。お言葉ですが、一瞬だからこそ美しいのでは？

## オアシス北のピラミッドを踏破

オアシスから北に進んでいくと、やがてピラミッドが見えてくるぞ。ピラミッドの内部構造は、それほど複雑ではない。ただ、盗賊の侵入を防ぐための罠が、あちこちにしかけられている。落とし穴や宝箱を開けるときには注意が必要だ。階によって呪文の効かない場所もあるので、回復用の「薬草」は必需品だぞ。また、3階中央には大きな扉が、行く手を阻んでいる。同じ3階の、南東と南西のはしにあるボタンが怪しいが…。イシスでの話をよく思い出してみよう。

⚪四角錐の形をしたのがピラミッド。イシスのあるオアシスから、まっすぐ北にあるのだ

⚪ピラミッドの入口。表の壁づたいに左に進むと、地下1階への階段があるぞ

⚪大きくて頑丈そうな扉だ。奥の部屋に入るには、この扉を開かなくてはならない

### ボタンを押して扉を開く

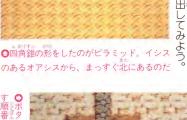
⚪ボタンは全部で4つある。どこかで押す順番を聞いたような気がするが…

### 全部いただく?!

⚪4階に宝箱がドッサリ！ 呪いが気になるが…

## 砂漠&ピラミッド 出現モンスター図鑑①

砂漠に出現する敵では「じごくのハサミ」が厄介。打撃ではダメージを与えにくく、しかもスクルトで守備力を上げることもある。こういう敵には攻撃呪文が有効だ。ただ、呪文は封じられることがあるので、ノアニールの道具屋で売っている「魔道士の杖」など、戦闘中に使うと、攻撃呪文と同じ効果を発揮する道具があれば、より便利だ。また、ピラミッド内では攻撃力の高い「マミー」に注意。仲間を呼ぶので早めに倒そう。

⚪「じごくのハサミ」はカタい。スクルトを唱えられたら、呪文で攻撃したほうがいい

⚪「マミー」は痛恨の一撃を狙ってくる強敵。ときには防御も取り入れて、戦っていこう

### キャットフライ

マホトーンを使って呪文を封じてくる。仲間を呼ぶこともある

### くさったしたい

ピラミッドに出る敵の中で、一番HPが高い。特殊攻撃はなし

### マミー

「ミイラおとこ」より攻撃力が高い。「くさったしたい」を呼ぶ

### ミイラおとこ

通常攻撃のほか、痛恨の一撃を狙ってくる。夜の砂漠にも出現

### だいおうガマ

ラリホーの呪文でパーティを眠らせる。ほかは打撃攻撃のみ

### わらいぶくろ

ボミオスを始め、4種類の呪文を使うほか、不思議な踊りを踊る

### かえんムカデ

パーティ全体にダメージを与える火の息を吐く。メラ系は無効

### ひとくいが

マヌーサでこちらの打撃命中率を下げてくる。動きが素早い

### じごくのハサミ

スクルトで味方の守備力を上げる。打撃攻撃が効きにくい

ピラミッドマップは次のページ！

B1F
ピラミッド
1F
3F
2F
4F
5F

# 港町ポルトガ

## ロマリア北西の関所を越えてポルトガ城へ!

ピラミッドで目的を達成できたら、ロマリアの北西にある関所を目指そう。そこから、海をはさんで反対側の大陸にわたることができる。わたってから南西に進めば、ポルトガ城が見えてくるぞ。

### 海辺の小国を治める王の望みをかなえよう

ポルトガは海辺に城を構えた小さな国だ。町全体は小さいが、近隣の国の船が立ち寄ることもあるらしく、港町として発展している。となれば、頭に浮かぶのは船のことだ。町の人からは「船が欲しいなら王さまに会え」と言われる。取りあえず王さまに謁見すると、王さまから、東方の地を目指し、そこで見聞したことを伝えてほしいと言われる。王さまの望みをかなえれば、何か褒美がありそうだが…。とにかく、東に旅立つ前には準備が必要。ここの武器防具屋では「黒装束」がお勧め。盗賊や武闘家がいたら、購入したい。

内海と外海を結ぶ、海峡をのぞむポルトガ城。小国だが王さまは立派な人とか

| 道具屋品物 | 値段(G) |
|---|---|
| やくそう | 8 |
| どくけしそう | 10 |
| せいすい | 20 |
| キメラのつばさ | 25 |
| まんげつそう | 30 |

「鋼のむち」は一度に複数の敵を攻撃

海辺の町らしくロマンチックな場所がある。最近、来なくなった恋人たちがいるらしい…

*「ここは 恋人たちの かたらいの場所。

## 武器防具屋

装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下

| 品物 | 値段(G) | 勇者 | 戦士 | 僧侶 | 魔法使い | 武闘家 | 盗賊 | 商人 | 遊び人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| はがねのつるぎ | 1300 | ○ | ○ | × | × | △ | × | × | × |
| てつのオノ | 2500 | ○ | ○ | × | × | △ | × | ○ | ○ |
| はがねのむち | 3100 | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ |
| てつのよろい | 1100 | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × |
| てつのたて | 1200 | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | × |
| くろしょうぞく | 2400 | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

東方とはアッサラームのさらに東のこと。山脈を越えて向こう側にでる道があるらしい

王さまに会っただけで船がもらえるとは思えないが、ものは試しに、会ってみるか

## 鍵を入手したら各地の扉を再点検!

ポルトガに着くころには「盗賊の鍵」と「魔法の鍵」が手に入る。今まで訪れた町に、それぞれの鍵で開く扉があったが、覚えているかな? 「盗賊の鍵」は、アリアハン大陸を出るころには入手しているはずなので、あえて触れないが、「魔法の鍵」はついつい忘れがち。そこで、アリアハンからイシスの間で「魔法の鍵」で開く扉が、どこにいくつあったかをチェック。

| 城・町の名前 | 扉の数 |
|---|---|
| アリアハン城 | 1 |
| ロマリア城 | 1 |
| アッサラームの町 | 2 |
| イシス城 | 4 |

イシス城には4ヵ所、「魔法の鍵」で開く扉がある。昼と夜、両方でチェックしてみよう

アリアハン城の扉の奥には、宝箱が6個もある。忘れている人は急いで取りに戻ろう

## ポルトガ周辺 出現モンスター図鑑②

ポルトガ周辺のモンスターは、ノアニール周辺に出現したものがほとんど。ピラミッドを踏破したパーティなら怖くないだろう。唯一「ドルイド」のバギに注意。

**さまようよろい**
攻撃力と防御力に優れる。「ホイミスライム」を呼ぶことがある

**ホイミスライム**
ホイミで味方のダメージを回復。攻撃力は低いが早めに倒したい

**ドルイド**

バギでパーティ全員にダメージを与える。打撃の攻撃力は低い

**バリイドドッグ**

ルカナンでパーティ全員の防御力を下げる。集団のときは注意

**デスフラッター**

通常の打撃を、2回連続でしかけてくる。動きが素早い

# 東方の町 バハラタ

## アッサラーム東の抜け道から東方の地へ!

アッサラーム東の洞くつを抜け、やや東に進みながら南下していくと、バハラタの町に着く。ここにポルトガ王の望むものがあるのだ。

アッサラームからの道のりは長い。抜け道を通って地上に上がると、今までより強い敵が出現するので、気を引きしめよう

## 武器防具屋

| 品物 | 値段(G) | 勇者 | 戦士 | 僧侶 | 魔法使い | 武闘家 | 盗賊 | 商人 | 遊び人 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| モーニングスター | 1700 | × | × | ○ | × | × | × | × | × |
| おおばさみ | 4700 | × | ○ | × | × | × | × | × | × |
| りりょくのつえ | 2500 | × | × | ○ | ○ | × | × | × | × |
| はがねのよろい | 2400 | ○ | ○ | × | × | × | × | × | × |
| まほうのたて | 2000 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ |
| くろずきん | 1200 | × | × | × | × | ○ | ○ | × | × |

装備できる職業　○…可　×…不可　△…可能だが攻撃力低下

| 道具屋品物 | 値段(G) |
|---|---|
| やくそう | 8 |
| どくけしそう | 10 |
| せいすい | 20 |
| キメラのつばさ | 25 |
| まんげつそう | 30 |
| まだらくもいと | 35 |

端の部屋づたいに進んでもいい

何部屋進んだか数えて進もう

バハラタの町の北東に「バハラタ東の洞くつ」の入口がある。人さらいが住むと噂されるが、実際に人の住んでいる形跡がある。階数は少ないが、地下1階は同じ部屋が並んでいる。迷ったら、東西南北の端を目指すようにしよう。

岩山と川に囲まれた洞くつの入口。そばまで行くには、橋をわたるよりほかに道はなさそうだ。怪しげな雰囲気だが…

## バハラタ東の洞くつ

地下2階に通じる唯一の階段は、南東の部屋にある。西側の部屋からしか入れないのだ

## バハラタ周辺&バハラタ東の洞くつ 出現モンスター図鑑③

**デスジャッカル**
マヌーサのほか、仲間を呼ぶこともある。マヌーサを受けたら呪文で攻撃

**ハンターフライ**
ギラの呪文を使う。4匹出現したときは注意。連続ギラを受けないように

**マージマタンゴ**
甘い息を吐いてパーティの眠りを誘う。そのほか、ヒャドの呪文を使いこなす

**アントベア**
打撃攻撃のみで特殊攻撃はなし。だが、攻撃力は高い。戦闘中によく逃げだす

**げんじゅつし**
パーティの1人を混乱させるメダパニとマヌーサを使う。打撃力はやや低い

**キャットバット**
不思議な踊りを踊ってパーティ1人のMPを減らす。仲間を呼ぶことも多い

**さつじんき**
攻撃力が高い。痛恨の一撃も狙ってくるので、スクルトなどで対処しよう

# 冒険者必見！ 性格とうまくつき合うための2大情報！

主人公や仲間の性格は、特別なアイテムで冒険中に変えることができる。ここでは、実際に性格を変えるときに役立つよう、性格変化アイテムの効果と、レベルアップ時の性格別の特徴を公開するぞ。

## 好みの性格にできるアイテム一覧！

ここでは、各アイテムでどういう性格になるかの一覧を紹介する。アイテムには「装飾品」と「本」の2種類がある。装飾品は装備中の性格を変えるもので、はずせばもとにもどる。本は、根本から性格を変えてしまうので慎重に使おう。

カザーブの道具屋では「うさぎのしっぽ」を売っている。店で売ってないものもあるぞ

| 装飾品 | 装備中の性格 |
|---|---|
| インテリめがね | ずのうめいせき |
| ぎんのロザリオ | ロマンチスト |
| おしゃぶり | あまえんぼう |
| ヘビメタリング | いっぴきおおかみ |
| きんのネックレス | むっつりスケベ |
| はやてのリング | すばしっこい |
| パワーベルト | タフガイ |
| きんのクチバシ | ラッキーマン |
| おうごんのティアラ | おじょうさま |
| スライムピアス | さびしがりや |
| はくあいリング | やさしいひと |
| くじけぬこころ | くろうにん |
| ちからのゆびわ | ちからじまん |
| うさぎのしっぽ | しあわせもの |
| しっぷうのバンダナ | でんこうせっか |
| いしのかつら | がんこもの |
| ガーターベルト | セクシーギャル |

| 装飾品 | 装備中の性格 |
|---|---|
| モヒカンのケ | おちょうしもの |
| ルビーのうでわ | みえっぱり |
| いかりのタトゥー | らんぼうもの |
| ごうけつのうでわ | ごうけつ |

| 本 | 使用後の性格 |
|---|---|
| やさしくなれるほん | やさしいひと |
| あまえんぼうじてん | あまえんぼう |
| しゅくじょへのみち | おじょうさま |
| あたまがさえるほん | きれもの |
| ちからのひみつ | ちからじまん |
| かいうんのほん | しあわせもの |
| おてんばじてん | おてんば |
| かなしいものがたり | なきむし |
| ゆうき100ばい | いのちしらず |
| まけたらあかん | まけずぎらい |
| ユーモアのほん | おちょうしもの |
| ずるっこのほん | ぬけめがない |

## 性格による成長の違いバッチリ教えます！

性格によって、レベルアップしたときの各能力値（ちから、すばやさ、たいりょく、かしこさ、うんのよさ）の上がり方が変わってくることは、周知の事実。そこで今回は、性格ごとの各能力値の上がりやすさを、一覧表としてまとめてみたので、本や装飾品を使うときの参考にしてほしい。どの性格も、能力値ごとに上がりやすいものと、そうでないものがある。ただ「セクシーギャル」はマイナス要素がなく、すべての能力が上がりやすいので、お勧めと言える。

「でんこうせっか」は文句なしに、すばやさが上がりやすい。ほかの能力値は普通だ

優れている能力ほど上がりやすいので、性格を決定するときの目安になるかも

| 性格 | 力 | 早 | 体 | 賢 | 運 |
|---|---|---|---|---|---|
| あたまでっかち | △ | ○ | ● | ◎ | △ |
| あまえんぼう | ● | — | ● | ○ | — |
| いくじなし | ● | △ | ● | ◎ | ◎ |
| いっぴきおおかみ | — | ○ | ◎ | ○ | △ |
| いのちしらず | ● | ◎ | ○ | — | — |
| うっかりもの | △ | ○ | — | △ | △ |
| おおぐらい | ○ | × | ○ | × | △ |
| おじょうさま | — | △ | ● | ○ | ☆ |
| おせっかい | ○ | ● | ○ | △ | △ |
| おちょうしもの | — | ◎ | ● | ○ | ○ |
| おっちょこちょい | ● | ○ | △ | △ | ● |
| おてんば | ○ | ○ | △ | ● | ● |
| おとこまさり | ◎ | ● | — | △ | △ |
| がんこもの | — | × | ◎ | × | △ |
| がんばりや | ○ | ● | ○ | — | △ |

| 性格 | 力 | 早 | 体 | 賢 | 運 |
|---|---|---|---|---|---|
| きれもの | — | ◎ | △ | ☆ | ● |
| くろうにん | ○ | ● | ◎ | ● | △ |
| ごうけつ | ☆ | △ | — | △ | △ |
| さびしがりや | — | ● | △ | ○ | ○ |
| しあわせもの | ● | — | ● | — | ◎ |
| しょうじきもの | — | ● | — | ○ | ● |
| ずのうめいせき | ● | — | — | ◎ | ● |
| すばしっこい | ● | ◎ | ● | — | △ |
| セクシーギャル | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ |
| せけんしらず | — | ● | ● | △ | ○ |
| タフガイ | ○ | ● | ☆ | △ | △ |
| ちからじまん | ◎ | △ | — | △ | △ |
| てつじん | ○ | △ | ◎ | ● | △ |
| でんこうせっか | — | ☆ | — | — | — |
| なきむし | ● | ● | — | ○ | ○ |

| 性格 | 力 | 早 | 体 | 賢 | 運 |
|---|---|---|---|---|---|
| なまけもの | ○ | × | ◎ | △ | ○ |
| ぬけめがない | ● | ○ | ● | ◎ | — |
| ねっけつかん | ○ | — | — | ● | × |
| のんきもの | — | △ | ○ | ○ | ○ |
| ひっこみじあん | ○ | × | ◎ | ○ | ● |
| ひねくれもの | △ | ◎ | △ | ○ | ◎ |
| ふつう | — | — | — | — | — |
| まけずぎらい | ● | ○ | ○ | ● | ● |
| みえっぱり | ○ | ○ | ● | ○ | ● |
| むっつりスケベ | ○ | ● | ◎ | ○ | ● |
| やさしいひと | ○ | ● | ○ | ○ | ● |
| ラッキーマン | — | ○ | — | — | ☆ |
| らんぼうもの | ◎ | ● | ● | × | △ |
| ロマンチスト | ● | ○ | ● | ○ | — |
| わがまま | ● | ○ | ● | ● | ● |

※表中の力、早、体、賢、運はそれぞれ、能力値のちから、すばやさ、たいりょく、かしこさ、うんのよさの略です。また、記号の意味は下の通りです。
☆…特に上がりやすい　◎…上がりやすい　○…やや上がりやすい　—…普通　●…やや上がりにくい　△…上がりにくい　×…特に上がりにくい

## ゲームの本質はレースにアリ ストーリーは入着で分岐する

ストーリーを中心に最後のレース、つまりS・G・J・Cまでを完全フローチャート付きで解説していく。さらに模型店で売られている各パーツを紹介。佐上模型店を基本として、増えた部分のみを掲載してあるので一目で新しく売られているパーツが分かるはず。しかも、編集部おすすめのパーツも紹介。数少ないポイントを有効に活用するために役立ててほしい。

なお、レースは2種類に分類してある。自分のセットアップが生かされるものをレースとし、自分のセッティングに関係なく、結果が分かっているものをイベントと表記してあるので注意してほしい。左のチャート表の数字(①)は各見出しの番号に対応している。

## ストーリーチャート

✪大神博士たちとのバトルが今回のメイン。ゲン、カイ、レイたちに本当のミニ四駆の楽しさを教えるんだ

イベントレースもアリ

ぐっふふ… ちゃちなマシンだなぁーっ!? 期待してソンしたぜー!

✪ファイターの実況ではなく、様々なキャラがしゃべるイベントレース。時には土屋博士までもが登場

レースは必ずしも1位や3位までに入賞しなければいけない、というものではない。この『~スコーピオン』では、プレイヤーの入賞によって分岐が発生し、後のイベントが若干変わってきたりするようなストーリー構成となっている。また、ランダムで発生するイベントもあるぞ。

✪この順位でも物語は進む。できれば入賞するに越したことはないけどね

## ゲームオーバーに注意

とはいえ、入賞しないとゲームオーバーになってしまうポイントが3つ存在する。これらを回避するためにはやはり、最初つまりスプリングレースで黒沢に勝ち、3位に(1位の豪もしくは烈、2位は藤吉)入るのが賢明。序盤で巧くリードできれば、後半戦のバトル(レース)が楽になるぞ。

### その1 スプリングレース予予

✪問答無用で3回のチャレンジに失敗すれば、ゲームオーバーだ。パーツの購入に失敗してなければ大丈夫のハズ

### その2 スプリングレース予決

✪決勝へは3位までの人しか進めない。着外なら即ダメということになる。藤吉、黒沢の次でなければならない

### その3 オータムレース決

✪オータムレースを含めたすべての公式レースで(スプリング・サマー)入賞していないとダメ

## 朝日町 烈&豪との出会い

**メインレース2 草レース**

ライバルマシン
- サイクロンマグナム
- ハリケーンソニック
- セイバー600
- ブラックセイバー

物語のスタートとなる街。この時点では、まだパーツを買う必要性はまったくといっていいほどない。最初のマシンセイバー600を肉抜きし、乾電池をニカドにチェンジするだけで勝てるハズだ。もちろん、ギヤーは4対1。

### レース① クリームパンコース 烈&豪との出会い

佐上カップレースで1位をとると星馬兄弟が登場する。残念ながらこの時点で彼らに勝つのは無理。ここは対抗意識を消して彼らと一緒にミニ四駆を楽しもう。

ハチャメチャだけどとっても速い豪。この時点では周回遅れにされるのがオチ。無駄はなくそう

### 佐上模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| ミニ四トルクチューンモーター | 30 |
| ミニ四レブチューンモーター | 30 |
| 放熱フィン | 10 |
| 標準ホイールセット黄 | 10 |
| 標準ホイールセット緑 | 10 |
| 標準ホイールセット赤 | 10 |
| 標準タイヤセット | 15 |
| スーパーローハイトタイヤ・ホイール | 40 |
| ナローワンウェイホイール | 55 |
| スタビライザーポール | 10 |
| スタビポールローラー | 20 |
| ローラー用ラバーリング | 15 |
| セットアップローラーズ | 20 |
| ゴムリング付きローラー | 20 |
| FRP強化マウントプレート | 20 |
| 軽量ハイマウントローラー | 20 |
| リヤースキッド・ローラー | 25 |
| エアロハイマウントローラー | 25 |
| リヤーブレーキ・ローラー | 25 |
| マンガン乾電池 | 15 |
| パワーチャンプ・ゴールド | 34 |
| ノーマルシャフト | 10 |
| ミニ四駆セッティングウェイト | 10 |

### レース② クリームパンコース 黒沢と勝負

星馬兄弟とのバトルを終えたばかりの主人公の所へ、アメリカ帰りの黒沢が出現する。さほど手ごわい相手ではない。勝てない人はゴムリング付きローラーの19ミリを装着しよう。あとここで100～200ポイント稼ぐのもいいぞ。

**S・スコーピオン入手**

このZMC製フルカウルマシン シャイニングスコーピオンを 受け取ってくれ！！

くそっ！・・ばかなァ！！ このおれさまが・・まさか・・ おまえごときに 負けるなんて

黒沢に勝つことができれば、幻のマシン「シャイニングスコーピオン」が手に入る

## 春菜ヵ丘 三国藤吉との勝負

**メインレース2 草レース2**

ライバルマシン
- セイバー600
- スピンコブラ
- ブラックセイバー

タウン2つめまで来ると、パーツを購入しないとライバルはおろか、草レースでもかなり辛い。ナローワンウエイホイールとスーパーカウンターギヤーを購入して、トップスピードとコーナーリング時のスピードを殺さないように。

### レース③ ストレートコース まことの勝負

公園でのレース。まことと2回レースをすると次に進めれる。直線のみのコースに対しては、レブチューンにスーパーカウンターギヤーで挑もう。

**長い直線のみのコース**

START

ただまっすぐなコースなんだ どんな スピードセッティングを するか重要だよね

とにかくまっすぐ走らせるだけ。スタートダッシュで勝負したい

### 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| アルミモーターサポート | 10 |
| スーパーカウンターギヤー | 25 |
| ミニ四駆ボールベアリング | 60 |
| アルミリヤーマルチステー | 30 |
| ゼロシャーシゴールドターミナル | 12 |
| 丸穴ボールベアリング | 60 |

### レース④ ゲーセンコース 藤吉とT・A

まことと2回レースをすると藤吉が現れ、自分のゲームセンターにプレイヤーを連れていってしまう。ここをクリアするためにはタイムを出さなくてはならない。ナローワンウエイホイールを装着し、レブチューンで。

START GOAL

でげす ロングストレートとウェーブを 組み合わせたコースでげすよ！

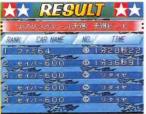
1分45秒を突破できるまでは何度でもチャレンジさせられるのだ

### レース⑤ 8の字コース スプリングレース(予)(予)

スプリングレース予選の予選ヒートは規定のタイムを超えなくてはならない。しかも、3回までしかチャレンジできない、いったシビアもの。藤吉との特訓の成果を出すときだ。

**チャレンジは3回**

RESULT スプリングレース予選 予選ヒート

| RANK | CAR NAME | NO. | TIME |
|---|---|---|---|
| 1 | ファミ64 | ① | 1分28秒22 |
| 2 | セイバー600 | ① | 1分36秒91 |
| R | セイバー600 | ④ | リタイヤ |
| R | セイバー600 | ② | リタイヤ |
| R | セイバー600 | ⑤ | リタイヤ |

8の字を組み合わせたリング状のコース。コーナースピードを上げるためにワンウェイホイールがベスト

### レース⑥ 8の字コース スプリングレース(予)(決)

予選の決勝ヒートは3位までに入賞すれば、次のステップへいける。注意して欲しいのは、予選ヒート終了後はすぐに決勝ヒートがスタートするということ。必ず予選ヒート前にセーブ。着外はゲームオーバーだ。

またもや黒沢くんとご対面。なにか勘違いをして恨まれているような感じ

公式予選スタート！ 緊張の一瞬。あせってフライングなんかしないように

### おすすめパーツ 2コ

この時点でナローワンウェイホイールを購入すればよい。もちろん、スーパーカウンターギヤーも一緒に買おう

## 初めての公式レース
## 日光平（にっこうだいら）

**メインレース1 草レース1**

**ライバルマシン**
- サイクロンマグナム
- ハリケーンソニック
- スピンコブラ
- ブラックセイバー
- セイバー600

スプリングレースの決戦場はここ、日光平で行われる。アップダウンがあり、しかもテクニカルコース。トルクチューンが活躍!! トルクチューン+ワイドワンウェイホイール+大径アルミベアリングローラーで決まり。

## レース⑦ クリームパンコース
### 烈&豪との再戦

模型店に向かうと待っているのは、烈か豪のどちらか。どっちが待っているにしろ激速には変わりない。ウォーミングアップのつもりで気楽に望もう。

### どちらかとバトル

できれば豪のほうがいいよね

### 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| ハイパーダッシュモーター | 33 |
| 大径ローハイトスポンジタイヤ | 30 |
| レストンスポンジタイヤ（ブルー） | 35 |
| レストンスポンジタイヤ（オレンジ） | 35 |
| ローハイトショック吸収タイヤ・ホイール | 35 |
| ワイドワンウェイホイール | 55 |
| ショートスタビーローラー | 23 |
| ベアリングローラー | 25 |
| 19㎜軽量アルミローラー | 30 |
| 大径アルミベアリングローラー | 60 |
| リヤースキッド・ローラー | 25 |
| ダブルアルミステーローラー | 50 |

## レース⑧ スプリングレース㊌コース
### 4強激突!

決勝は烈（又は豪）、藤吉、黒沢、プレイヤーを合わせた計5人で競われる。ここで是が非でも入賞しておきたい。そうすれば、今後の展開がかなり楽になるからだ。サマー、オータムと厳しいレースが予想されるため、ここで黒沢くんの一角を崩しておこう。

### 決勝専用コース

スプリングレース決勝コースは超テクニカルコースだ!!

複合コーナーあり、アップダウンあり、さらに路面が砂地になってる

### 入賞を目標に

1位、2位は諦めて3位狙いでいくべし

### おすすめパーツ 2コ

高速化を目指しワイドワンウェイホイールを。そして転倒防止のためスタビライザーポールを購入しておこう

## メカニックマンとの出会い
## 倉庫街（そうこがい）

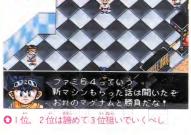
**メインレース2 草レース2**

**ライバルマシン**
- ビークスパイダー
- ブロッケンギガント
- レイスティンガー
- セイバー600

強制的にレースが展開されるイベントレース。ここ倉庫街から導入される。目玉のイベントとしてメカニックマンの登場がある。マシンをパワーアップしてくれるありがたいおじさんなのだ。パワーアップ後にレースをやろう。

## イベント⑨ 特設野試合バトルコース
### 決着カイVSリョウ

このレースはイベントレース。プレイヤーは傍観者としてみることに。このあとのカイとのレースに備えてセッティングを見直そう。

パワーアップして帰ってきたビークスパイダー。が、遅かった

レース前にあんちゃんのマシンもメカニックマンに改造してもらったんだすよ

さっそく、メカニックマンのところへ

## レース⑩ 特設野試合バトルコース
### カイとのタイマン

カイからの挑戦を受けるか、受けないかで目に見えない熟練度の上がり方が違ってくる（P49参照）。負ければ当然、上昇率はのぞめないが、勝てば大幅アップとなる。無難に戦わない手も。

この挑発に乗るかどうかは君次第。断ったとしても負けたときよりは多く熟練度がもらえるのだ

勝てば当然、より多くの熟練度がもらえる。つまり、パワーアップしてくれるということ

### おすすめパーツ 2コ

コーナースピードを上げるべく大径ベアリングローラー装備。さらにFRP強化プレートで補強を忘れずに

## レース⑪ トンネルコース
### 空風村共通㊀

サマーレースに参加するために空風村に行き、共通予選を通過する必要がある。この予選は規定時間を突破すれば、サマーレース決勝に参加できる。もちろん、スプリングレースで入賞していればこちらに参加することはない。

一定の確立（?）でカイのイベント発生! この場合は予選クリア扱いとなる


### 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| ハイパーダッシュモーター | 33 |
| 大径ローハイトスポンジタイヤ | 30 |
| レストンスポンジタイヤ（ブルー） | 35 |
| レストンスポンジタイヤ（オレンジ） | 35 |
| ローハイトショック吸収タイヤ・ホイール | 35 |
| ワイドワンウェイホイール | 55 |
| ショートスタビーローラー | 23 |
| ベアリングローラー | 25 |
| 19㎜軽量アルミローラー | 30 |
| 大径アルミベアリングローラー | 60 |
| リヤースキッド・ローラー | 25 |
| ダブルアルミステーローラー | 50 |


### おすすめパーツ 2コ

資金的に余裕がないはず。ゼロシャーシゴールドターミナル+ボールベアリングでガマン。今までのパーツがあればOK

## 藤吉のカタキ討ちだ!!
# 海浜パーク

**メインレース2 草レース1**

**ライバルマシン**
- サイクロンマグナム
- ハリケーンソニック
- ネオ・トライダガーZMC
- ブロッケンギガント

このあたりから、大神博士からのアタックが過激になってくる。さっそくターゲットとなったのが藤吉のスピンコブラ。折しも、サマーレースの開催前夜である。周回しない、全長が長い、ロングランコースが決勝の舞台。

## ロングランのサマーレース

山をぐるりと一周して帰ってくるコース。登板能力がないとかなりきつくなりそうである。ギヤー比も重要でコースアウトを防ごう

## 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| ハイパーダッシュモーター | 33 |
| 大径ローハイトスポンジタイヤ | 30 |
| レストンスポンジタイヤ（ブルー） | 35 |
| レストンスポンジタイヤ（オレンジ） | 35 |
| ローハイトショック吸収タイヤ・ホイール | 35 |
| ワイドワンウェイホイール | 55 |
| ショートスタビーローラー | 23 |
| ベアリングローラー | 25 |
| 19mm軽量アルミローラー | 30 |
| 大径アルミベアリングローラー | 60 |
| リヤースキッド・ローラー | 25 |
| ダブルアルミステーローラー | 50 |

## イベント⑫ ジェットコースターコース
# 藤吉VSゲン

このレースもイベント。藤吉と主人公が模型店でレースをしようとするとゲン、カイが現れる。このイベントが発生するとサマーレース決勝終了まで街の外でパーツを購入したり、ポイントを稼ぐことができないので注意。

跡形もなく散っていったスピンコブラ。ブロッケンGのハンマークラッシュは強力

## レース⑬ ジェットコースターコース
# 4人で練習走行

藤吉の仇打ちを合い言葉に全員で（リョウ、レツ、ゴウ）練習走行を開始する4人。一回一回途中でセッティングの変更は可能だが、街から外にでることはできないので悪しからず。

## 3回チャレンジ!

ちなみにこれで入賞してもポイントはもらえない。ガックシ

## レース⑭ サマーレース決コース
# サマーレース決

スタートからゴールまで一本道のサマーレース決勝コース。ダウンヒルやヘアピンなどのテクニカルな部分に気をとられがちだが、ストレートセクションが勝負の分かれ目。レブチューンで勝てれば君の腕は確かなもの。

土屋博士も駆けつけてくれた。頼もしい味方の登場は全員に勇気を与える

勝利の女神は誰に微笑むのか？ 見るほうも大変な超ロングコース

## おすすめパーツ 2コ

スピード勝負で大径ローハイトスポンジを購入。モーターはレブチューンで決まり。余裕があればハイパーダッシュを

## ミニ四駆日記 ちょっといい話
# モーター編

実際のミニ四駆と同じように各パーツにも気を使いたいところ。ここではモーターに関して説明書に載ってない裏知識を紹介しよう。

**ウルトラダッシュ**
最強のトルクと最高の回転数を持つ。S・G・J・Cにはぜひ

**マッハダッシュ**

オータムレース以降登場。これがあればレースには勝てる

**ハイパーダッシュ**

サマーレース以降公式で使用可能。残念ながらあまり出番なし

**トルクチューン**

ダッシュ&パワー重視。直線部分が少ない場合、レブよりこっち

**レブチューン**
結構使用頻度が高い。そこそこのテクニカルコースでも大丈夫

スタートダッシュもモーターの特性が大きくでるところ。やはりウルトラダッシュか

## ピークパワー活用法

実物のモーターは、慣らし走行をしてからちょうど3～4戦目がピークパワー（おいしいところってよく言うよね）が出る部分。ゲーム中でもこの法則は当てはまる。消費メーターを100として9割から8割あたりのころがもっともパワーを発揮する区間なのだ。これを利用すると、草レースで慣らし走行をし、決勝でおいしい部分を使うといったことができるんだ。

この目盛りを参考にしてくれれば、ピークパワーの位置が分かりやすいハズ

## 走行時間で変化する

目盛りは走った時間で少しずつ減っていく

メインのレース前にはひと叩き

## 復活!!シャイニングスコーピオン

# 山野峠

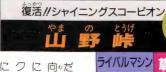
メインレース2 草レース2

ライバルマシン
レイスティンガー
ブロッケンギガント
セイバー600

サマーレースで着外だった場合は山野峠に向かうのではなく、先に空風村の共通予選へ。クリア後、急ぎ山野峠に向かうのだ。

ジャンプ台が怪しいコースだ

山野峠で待っていてくれた2人

サマレース会場から一度みんなと別行動をとる主人公。ここからは強制的に空風村へと移動してしまうんだ

## イベント⑰ 鍾乳洞コース
# レイスティンガー参上

鉄心先生の小屋にむかう途中でレイの襲撃をうける一行。ジャンプ台がどこか怪しい鍾乳洞のコースでイベントが発生する。マグナムがコースに飛ばされたあと、主人公のマシンがターゲットとなり粉々に。急いで鉄心先生の所へ向かう主人公たち。

# お、俺のスコーピオンが…

だめだーっ!
逃げるんだ!!

それなら
ほかのマシンは
確実に破壊させてもらいます!

S・スコーピオンが帰らぬマシンになってしまった

大神がつくった この鍾乳洞
(しょうにゅうどう)コースで
4対1のレースを しましょう

大胆不敵にも4対1と不利なバトルを仕掛けてくるレイ。その行動が逆に不気味だ

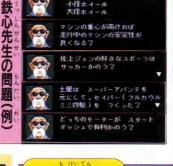
## イベント⑯ コースなし
# 鉄心先生のもとへ

快くシャイニングスコーピオンの修復を受けてくれた、鉄心先生。さっそくマキ割り、風呂炊きなど家事手伝いをする烈くんたち。主人公はそんな中、鉄心先生からミニ四駆クイズを受けていた。答えた数によって…。

シャイニングスコーピオンとは
もともと
ワシの作ったマシンなのじゃ

衝撃の真実! といってもアニメや原作を見た人は知ってたよね

### 鉄心先生の問題(例)

ZMC(セラミックとカーボンを足したもの)で作られたNEWスコーピオンの誕生!

## レース⑮ トンネルコース
# 空風村共通予

空風村共通予選はこれが最後。サマーレース、スプリングレースに入着(3位以内)していなければ、鉄心先生の山野峠に行く前にオータムレースの出場資格を取っておこう。ここで注意したいのが、すぐに空風村に向かわないこと。まず、ポイント稼ぎと熟練度を十分に上げておこう。一度空風村に入ってしまうとタイムをクリアしないと出られないからだ。前回は、強制イベントで村から出ることができたのだが、今回は自力で出ないといけないんだ。

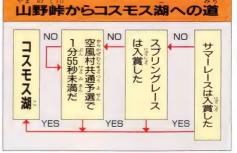
## やっぱり1分55秒!!

おなじみとなってきた共通予選

## 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| ハイパーダッシュモーター | 33 |
| 大径ローハイトスポンジタイヤ | 30 |
| レストンスポンジタイヤ(ブルー) | 35 |
| レストンスポンジタイヤ(オレンジ) | 35 |
| ローハイトショック吸収タイヤ・ホイール | 35 |
| ワイドワンウェイホイール | 55 |
| ショートスタビーローラー | 23 |
| ベアリングローラー | 25 |
| 19mm軽量アルミローラー | 30 |
| 大径アルミベアリングローラー | 60 |
| リヤースキッド・ローラー | 25 |
| ダブルアルミステーローラー | 50 |

## おすすめパーツ 2コ

このコースではレブチューン+ワイドワンウェイホイールでこと足りるハズ。のちのためにポイントは貯めておこう

## 山野峠からコスモス湖への道

## ミニ四駆日記 ちょっといい話
# ギヤー編

ギヤーとモーターは切っても切れないもの。標準から超速まで全部で4種類ある中で使われないのが標準ギヤー。実はこのギヤーをウルトラダッシュと組み合わせれば、超加速&安定マシンができあがるって知ってたかな。クリームパンコースでお試しを。

## 標準ギヤー換装

WEIGHT 0.9G
WEIGHT=110.0
装備可
GEAR TYPE 5:1標準
モーターの負担を減らしパワーに優れる

スピードを抑えるために高回転型のモーターに標準ギヤーがおすすめ

## おすすめパーツ2コ

超速ギヤーと大径ワンウェイホイールは必らず買おう。中空ハードシャフトも購入。ウルトラダッシュも忘れずに

## 模型店 NEWパーツ

| パーツ名&ポイント | |
|---|---|
| マッハダッシュモーター | 35 |
| ウルトラダッシュモーター | 60 |
| 超速ギヤー | 30 |
| アルミナローホイール | 50 |
| アルミワイドホイール | 55 |
| 大径ワンウェイホイール | 55 |
| ローラー用9mmボールベアリング | 40 |
| ローラー用13mmボールベアリング | 45 |
| 17mmアルミベアリングローラー | 50 |
| 19mmアルミベアリングローラー | 50 |
| 可変ダウンスラストローラー | 25 |
| スライドダンパーローラー | 40 |
| フロントスライドダンパー・ローラー | 30 |
| ミニ四駆中空ハードシャフト | 15 |

○コスモス湖に到着。このあと直ぐにセーブ（模型店）をしよう。レースを始めたらパーツの購入ができなくなるからね

## S・G・J・Cへラストチャンス コスモス湖

**メインレース2 草レース2**

**ライバルマシン**
サイクロンマグナム
ハリケーンソニック
ネオ・トライダガーZMC
ブロッケンギガント
レイスティンガー
ビークスパイダー

ここも模型店のコースに注意。店でレースをするとタイマンレースが始まってしまい、買い物ができなくなるので先に購入せよ。

## レース⑱ ストレートコース
## タイマンレース

藤吉と主人公がフリー走行をしようとした所へ、レイ・カイ・ゲンがレースを挑んできた。ルールは簡単。計6人で3人勝ち抜けばいいんだ。もち、敵味方関係なく。パーツ（特にモーター）は店に入ったらすぐ買え！

レースは 総当たり戦で 5回走り 3勝した人だけが 決勝戦に 参加できる事にする

○ストレートコースでの勝負となる。よってモーター＆ギア、そして大径が欲しいところ

### タイマンレース3勝

連続でなくてもいいので、とにかく3勝すればよい。最悪でも3勝2敗と勝ち越せば、空風村にいかなくてもすむ。ま、勝てるような人が村にいっても大丈夫だけど。

### タイマンレース3敗

負け越しが決まりそうな人は、リセットをお勧めする（もちろん、この湖にきてセーブしてある人）。このころになると敵車のレベルもこの近辺では上がっており、一度村に入ったら出ることもできず、はまってしまうぞ可能性あり。

### 空風村へ

共通予選で 運良く勝ち上がることができれば 再び 決勝レースに出場可能だ▼

○負けても敗者復活戦があるから大丈夫

## レース⑳ オータムレース(決)コース
## オータムレース(決)

S・G・J・Cへ挑戦できるラストチャンス。今までの大会がそうであったように、このレースも3位に入賞すれば次のステップへと進むことができる。烈・豪は無理としても、レイ&ゲンを何とか抑えて入賞できるようにしたいところ。コーナー重視のセッティングで攻めてみよう。

## ラストチケットだ!

○テクニカルサーキットだ

### オータムレース入賞

このオータムレースで入賞すればS・G・J・Cへの扉が開かれる。逆に考えれば、ここで入賞できないようであれば次のレースに出てもサムイだけってことかな。

### 3位に入ればよし

いろんな模型店が あるから ミニ四駆の全てのパーツを そろえる事ができるんだ

○次の目的地を教えてくれる

### いままでのレースで入賞

おしくもこのオータムレースで入賞を逃したとしても、これまでの公式レース（スプリング・サマー）で入賞していればS・G・J・Cへの参加資格はあるのでご安心を。不本意な成績はラストバトルでうっぷんを晴らそう。

### 一度も入賞しなかった

残念ながらどのレースでも入賞できなかった場合はゲームオーバーとなってしまう。他車のレベルはオータムレース付近になるとかなりの高さになっているので、やり直すなら始めからが無難である。

### ゲームオーバー

今度はコーナーでバトルだ! ブロッケンギガント の 切

○ガーン出おくれた。やり直しだ

## ミニ四駆日記 ちょっといい話 熟練度編

模型店などで見かける「ランキング」はプレイヤーの熟練度（経験値）を表している。隠れたパラメータみたいなもので、始めよりは後半戦で勝利するほうが多くの経験地をもらえるんだ。

### 順位が重要

RESULT
共通予選レース

| RANK | CAR NAME | NO. | TIME |
|---|---|---|---|
| 1 | ビークスパイダー | | 1分53秒06 |
| 2 | ファミ64 | | 1分53秒62 |
| 3 | セイバー600 | | 1分54秒05 |
| 4 | セイバー600 | | 2分 0秒37 |
| 5 | セイバー600 | | 2分 0秒64 |

これは激しいスタートだ

○ランキングポイントと同様、1位が一番熟練度が上がる。ただし、弱い相手ではダメ

### ランキング=熟練度

○公式レースで勝つとさらにアップ

全員と会話が終われば、出発だ！

気の早い豪は到着済み。佐上模型店ではパーツ購入は×。次で買いましょう

町に入った瞬間にジュンちゃんがお出迎え。もう後戻りはできないのだ

ラストバトルへの準備

## 朝日町

メインレース1 草レース3

| ライバルマシン |
| --- |
| なし |

最終決戦を前に烈、豪、リョウらは佐上模型店に集う。注意してほしいのが、ここ朝日町にくると戻ることができないという点だ。

## レイ

走りそのものも決して遅くはない彼の愛車

## リョウ

直線のスピードはサイクロン以上かも…

## 豪

前半戦はスピードに乗りきれないサイクロン

## 烈

彼のハリケーンソニックには手こずるだろう

## 参加メンバーだ

街には模型店が全部で3つ。田宮直営店もあるんだ。近日中にフルカウルミニ四駆が発売されるらしいぞ

チャンプまであと1歩！

## S・Gシティー

メインレース2 草レース2

| ライバルマシン |
| --- |
| サイクロンマグナム |
| ハリケーンソニック |
| ネオ・トライダガーZMC |
| レイスティンガー |
| セイバー600 |

ここには模型店が3つ、コースも3タイプある。もちろん、ポイントを稼ぐことも可能だが、少々手ごわい。来る前に稼いでおこう。

## 勝利へのラストラン

指先に全神経を集中させよう。あとは自分のセッティングを信じるのみだ

## 最難関コース

これでもホンの一部。マシンのトータルバランスが勝利のカギとなる

ここが会場への入口となる。中に入れば最終レースが君を待っている。準備OK？

レース㉑

## S・G・J・C

S・G・J・Cコース

複合テクニカル&ロングコース。すべてのセッティングが他車より抜きに出ていないと勝てないコース。基本性能アップパーツに大径ホイール+超速ギアー+ウルトラチューンがベースに。

RETURNS

## ミニ四駆日記 さらば戦士たち編

'96年最後の日記（えっ、新年号だって。ふんなもん知らん！）。

●8月×日 休みボケなのか、ファイターにあってから気合が入らん。やっぱ、三十路…と思いつつ回りを見る。PS Mag.のY本がマシンを…。負けられん。

●9月×日 久しぶりに走行会を開こうと思ったら、連日の雨。最近思うのだが、少しずつ皆の心が離れていっているような…。俺の勘違いならいいのだが。

●9月×日 最近、忙しいせいか（三十路は普段どおりヒマ）走ってない。本誌K村も隣で働いてはネルの毎日。Y本も世話しなく勤務。ライター平Tにいたっては激務の毎日。なんか、俺、寂しい。

●10月×日 しかたなく、シャイニングスコーピオン（別名ファミマガ64）を走らせている俺。これってマスターだっけ。しかし、藤吉の速さには腹が立つ。サル！

●10月×日 ハリケーンソニックの発売を聞き、騒いでる俺。でも、1人ぽっち。しかたなく、『シャイスコ』の記事に没頭することに。あ～あ、最近走ってねえな。お前ら、やる気あんの？

●10月×日 アスキーO田氏とK村と夏のお疲れさま会を開く。もち、夜の六本木&お姉ちゃんの店。体はホットなのに（意味不明）心はブルー。編集部でホコリを被ったマシンとコースを思ったら泣けてきた。スマンっす。

●11月×日 マスターROMを入手。No.11の記事用にプレイを開始。ヤ、ヤバイ。日記どうしよう？最近、走ってないし集まってもいないし。あ、でも今回休んじゃおうっと。いいのか、それで。

●12月×日 早いものでもう師走の季節。あれだけ広がったミニ四駆の輪にも陰りが。気づいたら1人、1人と違う部署へいってしまい残ったのは俺1人。いい年して「コロコロ」見てる。ほっとけ！

●12月×日 無事、『シャイスコ』が発売。俺の心はすでにGBへ。年が開けたら、また桜田サーキットを走らせるんだ。来年は三十路＋1歳に。ウルサイワ！

どこぞの模型店ではフルカウルミニ四駆を売っているそうな。俺にも教えろ！

## ミニ四駆熱、今だ冷めず!?

## GB版へと続くのか

GB版も制作快調！No.3に期待せよ

連続データ攻略

パ・リーグ編

# パ・リーグ6球団データ完全公開！

前号に引き続き、今回はパ・リーグ6球団の全選手データを公開！

超空間ナイター プロ野球キング KING OF PRO BASEBALL

ちょうくうかん ナイター プロやきゅうキング

イマジニア
発売中 9980円

| N64 | 野球 64M |
|---|---|
| | コントローラパック専用 |
| | 最大4人同時プレイ可 |

攻撃編

## 機動力をいかすか、打撃力を取るかでチームの戦略が大きく変わる

勝つためには、まずは点を取らなければ始まらない。プレイヤーのチームの主力となる選手が足が速いタイプか一発長打をねらえるタイプかで戦い方が変わる。例えば、足の速い選手が多いときは、盗塁でランナーを進め、一本のヒットでそのランナーを帰す。逆に一発長打をねらえる選手が多いときは、最初からホームランをねらった豪快なスイングで得点する方法がある。チームの特徴に合わせてオーダを組もう。

### 足でかき回して相手の守備を混乱

主力選手に足の速い選手が多い場合は出塁したら、盗塁でランナーを進めていこう。ヒットエンドランなどで、相手守備の隙をついて得点を重ねていくのだ。相手の配球も走らせないためにストレート中心で投げてくるはずなので、その球をねらって打っていこう。

どんどん走ってエラーを誘おう

### ランナーをためて一発逆転をねらう

主力選手に一発をねらえる長打力の高い選手がいる場合は、2ストライクになるまでは強振でスイングしよう。強振の能力があればホームランもねらえる。とくに長打力の高い選手の前にランナーがいる場合は大量得点をねらえる。

長打力のある選手のときは一発ねらい

一発がでれば逆転サヨナラの場合も

### 攻撃、守備のとき選手が速く走る

選手を操作する場合に、3DスティックのRボタンを連打すれば、選手が速く走る。攻撃しているときは、ランナーが速く走り、もうひとつ先の塁や得点をするチャンスになる。守備の場合は、3Dスティックを大きく傾けるほど操作している選手が、ボールの位置まで素早く移動することができるので、ファインプレイでアウトにしたり、長打されても先の塁に進めにくくすることができる。

速く走れば先の塁もねらえるぞ

広い外野でボールを追いかける

守備編

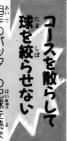
# 緩急をつけたピッチングで相手バッターを打ち取る

守備のときに重要なのが、相手のバッターに配球を読まれないこと。そのためには、速い球と遅い球を組み合わせたり、いろんなコースに投げることが大事。また、野手も得意とするポジションを守らせ、できる限りヒットを打たせないようにしよう。

ストレートにタイミングを合わせてる

## スローカーブが有効!

緩急をつけてタイミングを外せ!

## コースを散らして球を絞らせない

相手のバッターの配球を読ませないためには、緩急つけた球を投げてタイミングを外していこう。また、コースの四隅に散らして投げれば相手バッターはさらにねらい球を絞れなくなるので、打たれにくさは倍増だ。

相手のウラをかけば三振もらくに取れる。ストライクゾーン全体をうまく使おう

## ボール球をいかそう

ボール球に手をださせて打ち取る

## 相手バッターに合わせて守備位置を変更

相手バッターの長打、ミート力で守備位置を変更するのも大事だ。パワーのあるバッターの場合は、長打のならないように深めに守り、逆にパワーのない場合は内野安打を打たれないように浅目に守ればより出塁されない。

チーム編成先攻

| | 名前 | 守備 | 打率 | 打点 | 本打 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 田口 | 中 | .279 | 44 | 7 |
| 2 | 大島 | 三 | .254 | 37 | 4 |
| 3 | イチロー | 右 | .356 | 84 | 16 |
| 4 | D.J | 一 | .220 | 47 | 15 |
| 5 | 高橋智 | 左 | .288 | 30 | 9 |
| 6 | [illegible]井 | DH | .274 | 61 | 20 |
| 7 | 白井 | 二 | .040 | 1 | 0 |
| 8 | [illegible]呂 | 遊 | .194 | 7 | 1 |
| 9 | 中嶋 | 捕 | .222 | 24 | 1 |
| | 野田 | 投 | .000 | 0 | 0 |

打ち取るためにもポジションは重要

## 得意なところを守る

このゲームでは、選手は基本的にどこでも守れる。しかし、守備位置に対しての適正があるので、正しくないとエラーしたりする場合もある。失点を防ぐためにも、得意なところを守らせよう。

そのポジションをなれていない選手が守るとエラーをしやすくなるで避けよう

# チーム別選手のデータのみかた

パ・リーグ6球団の野手、投手の各選手データを公開。このデータのみかたを把握して、チャンスやピンチで選手を起用するときの参考として使ってほしい。

## 野手データ

野手の各種データを紹介。ここで掲載している数値は'96年度のペナント終了時のデータをもとに設定されている。各パラメータの数値は大きいほどその能力が高く、最高値は31で最低値は0。なお、このパラメータは基本数値で「育成モード」の練習内容のレベルによって能力値の上がり方が変化。

**投/打**…選手の利き腕、打席。

**打率**…'96年度の成績。数値が高いとヒットがでやすい。なお、投手はDH制のため基本数値が設定されていない。

**HR**…'96年度のHR数。この値が多いと長打がでやすい。

**打点**…'96年度の打点数。数値が多いほどチャンスをものにできる。

**防御率**…1試合の平均失点率。この数値が低いほど点を取られにくい。基本的に投手以外の選手にはこの数値が設定されていない。

**体力**…選手の基本体力値。0~31まで設定され、数値が高いほど体調の変動が少ない。安定しているのでペナントモードで活躍できる。

**走力**…選手の基本走力値。0~31まで設定されていて、大きいほど速く走ることができる。

**確**…選手の打撃カーソル(ボールをとらえる範囲)を表している。0~31までありこの数値が高いほどカーソルが大きい。ただし調子によって大きさが変化する。

**長打**…この数値が高いとボールを遠くまで飛ばすことができる。

**肩**…この数値が高いと返球が速い。

**内守力**…内野の守備適正を表示。この数値が高いほど、そこでのエラーが少ない。

**外守力**…外野の守備適正を表示。この数値が高いほど、そこでのエラーが少ない。

**捕手力**…捕手の守備適正を表示。この数値が高いほどパスボールなどのエラーが少ない。

**制球力**…投手のコントロール。0~31まで表示してあり、数値が高いほどコントロールがいい。

**最高速**…投手の投げたボールのMAXスピード。㎞/hで表示し、高いほど速い球を投げられる。

**強振**…打撃時に多少ミートポイントがずれても、力で持っていける選手は◎で表示している。

**一発**…打撃時にボールを真芯に当てて打った場合、通常よりも飛距離がでて、長打になりやすい選手は◎で表示している。

**引**…ボールを引っ張って打った場合に力を発揮する選手は◎で表示。

**流**…ボールを流して打った場合、力を発揮した選手は◎で表示。

**主に守れる守備位置**…その選手がどのポジションを得意とするのかを表している。

## 投手データ

各投手の投げられる球種を紹介。数値が大きいほど変化率が大きく、0~4で表記している。チェンジアップは緩急のつけやすさを示し、0は緩急の差がなく、1~3と数値が大きくなるほど緩急の差をつけることができる。

## ブルーサンダー打線が爆発だ！

# オリックスブルーウェーブ

'96年度の日本一チーム。チームのHR数は少なめだが、イチロー選手を筆頭に打率が2割台後半の選手が多いので、ヒットなどでつなげて、大量得点をねらいたい。走力の高い選手が多いのも魅力のひとつだ。投手は野田、星野投手を軸にしてローテーションを組んでいこう。ただし、野田投手以外は体力が少ないので、リリーフ投手へのつなぎかたがポイント。

## 注目選手をピックアップ

### イチロー選手

'96年度のMVPに選ばれただけあって能力はダントツ。しかも、投手としての能力も持っていて、ストレート、カーブ、フォークをレベル2の変化率で投げられる。

### ニール選手

HR数、打点が多いほかチャンスにも強いので、この選手が打席に立つ前にランナーをためて、一気に大量得点をねらっていきたい。守備が悪いのでDHで使おう。

## 野手データ

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 主に守れる守備位置 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
| イチロー | 右 | 左 | .356 | 16 | 84 | — | 27 | 26 | 26 | 16 | 27 | 5 | 26 | 0 | 10 | 146 | ◎ | | | | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 福良 | 右 | 右 | .284 | 0 | 26 | — | 7 | 11 | 15 | 9 | 14 | 16 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | | |
| 田口 | 右 | 右 | .279 | 7 | 44 | — | 26 | 17 | 16 | 13 | 23 | 10 | 21 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 藤井 | 右 | 左 | .274 | 20 | 61 | — | 12 | 11 | 13 | 17 | 9 | 9 | 12 | 0 | — | — | × | | | ◎ | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 高橋智 | 右 | 右 | .288 | 9 | 30 | — | 13 | 7 | 6 | 18 | 15 | 5 | 9 | 0 | — | — | × | ◎ | | | ◎ | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 小川 | 右 | 右 | .288 | 9 | 38 | — | 19 | 13 | 13 | 13 | 15 | 19 | 0 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| 馬場 | 右 | 右 | .255 | 6 | 27 | — | 16 | 16 | 12 | 12 | 21 | 22 | 0 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | | | | |
| 中嶋 | 右 | 右 | .222 | 1 | 24 | — | 22 | 11 | 9 | 11 | 22 | 0 | 0 | 20 | — | — | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| ニール | 右 | 左 | .274 | 32 | 111 | — | 18 | 9 | 7 | 21 | 10 | 5 | 0 | 0 | — | — | ◎ | ◎ | ◎ | | | | | ○ | | | | | | |
| D・J | 左 | 左 | .220 | 15 | 47 | — | 15 | 9 | 6 | 19 | 10 | 9 | 8 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 本西 | 右 | 右 | .262 | 1 | 19 | — | 10 | 12 | 10 | 11 | 8 | 16 | 22 | 0 | — | — | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 大島 | 右 | 両 | .254 | 4 | 37 | — | 12 | 16 | 12 | 9 | 16 | 18 | 0 | 0 | — | — | ○ | | ◎ | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 四條 | 左 | 左 | .261 | 0 | 8 | — | 10 | 9 | 10 | 10 | 14 | 10 | 13 | 0 | — | — | × | | | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 白井 | 右 | 両 | .040 | 0 | 1 | — | 7 | 8 | 7 | 11 | 13 | 17 | 0 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | | ○ | | | | | |
| 勝呂 | 右 | 右 | .194 | 1 | 7 | — | 12 | 11 | 6 | 11 | 18 | 20 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | | | ○ | ○ | | | |
| 高田 | 右 | 左 | .220 | 3 | 14 | — | 9 | 8 | 9 | 12 | 20 | 0 | 0 | 17 | — | — | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | |
| 三輪 | 右 | 右 | .125 | 0 | 1 | — | 15 | 8 | 7 | 9 | 17 | 0 | 0 | 16 | — | — | × | | ◎ | | | | ○ | | | | | | | |
| 野田 | 右 | 右 | — | — | — | 3.14 | 23 | 7 | 5 | 5 | 10 | 6 | 0 | 0 | 15 | 143 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 星野 | 左 | 左 | — | — | — | 3.05 | 15 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 25 | 130 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 小林 | 右 | 右 | — | — | — | 4.08 | 13 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 9 | 143 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 長谷川 | 右 | 右 | — | — | — | 5.34 | 18 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 15 | 138 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 金田 | 左 | 左 | — | — | — | 4.23 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 6 | 0 | 0 | 10 | 144 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| ブレーザー | 右 | 右 | — | — | — | 3.07 | 13 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 14 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 佐藤 | 右 | 右 | — | — | — | 5.58 | 10 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 6 | 136 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 牧野 | 右 | 右 | — | — | — | 3.74 | 0 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 10 | 149 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 岩崎 | 右 | 右 | — | — | — | 3.57 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 5 | 142 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 渡部 | 左 | 左 | — | — | — | 4.10 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 11 | 135 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 渡辺 | 右 | 右 | — | — | — | 2.84 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 8 | 137 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 清原 | 左 | 左 | — | — | — | 4.26 | 0 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 9 | 141 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 野村 | 左 | 左 | — | — | — | 2.86 | 4 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 13 | 144 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 平井 | 右 | 右 | — | — | — | 2.50 | 8 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 10 | 155 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 鈴木 | 右 | 右 | — | — | — | 2.43 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 6 | 0 | 0 | 15 | 138 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 野田 | 3 | 3 | 2 | 2 | | | 3 | | | | 0 | | | | |
| 星野 | 4 | | | | | | 2 | | | | 3 | | 4 | | |
| 小林 | 4 | 2 | | 2 | 2 | | | | | | 2 | | | | |
| 長谷川 | 2 | 2 | 2 | 3 | | | | | | | 1 | | | 2 | |
| 金田 | 4 | | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| フレーザー | 1 | 3 | | | | | 2 | | | | 3 | | | | |
| 佐藤 | 1 | 2 | 2 | | | | | | | | 2 | | | 3 | |
| 牧野 | 4 | 2 | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 岩崎 | 2 | 2 | | 2 | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 渡部 | 2 | 2 | | 2 | | | | | | | 1 | | | | |
| 渡辺 | 2 | | 2 | | 2 | | | | | | 1 | | | | |
| 清原 | 3 | 2 | 2 | | | | | | | | 0 | | | | |
| 野村 | 2 | 3 | 2 | | | 3 | | | | | 0 | | | | |
| 平井 | 2 | 3 | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 鈴木 | 2 | 2 | 4 | | 3 | | | | | | 0 | | | | |

## 注目選手をピックアップ

### 星野投手

日本一のオリックスのエース。最高速は他のピッチャーに比べ遅いが、レベル4の変化率をもつ。また、チェンジアップとスローカーブがレベル4の変化率なので緩急をつけた投球ができる。

### 鈴木投手

今ひとつ調子の出なかった平井投手に代わり、抑え投手として活躍した。防御率、制球力がいいので、抑えの切り札として使いたい。しかし、勝負に弱いので使いどころが肝心だ。

## 平均的にバランスが取れている

# 日本ハムファイターズ

惜しくもリーグ優勝を逃してしまったが、投打のバランスが取れた扱いやすいチーム。各選手の守備力なども高いので打線の組み方ではオリックス以上の好成績を残せる。田中、ブリトー、デューシー選手を軸にしたオーダーを組んでいこう。投手は先発の西崎投手をはじめ抑えの島崎、金石投手と球種が多く、防御率の良い投手がそろっているのも強みだ。

## 注目選手をピックアップ

### 田中選手

守備、打撃ともに能力が高く、一発もねらえるバッターなのでチームの中心選手として先発オーダを組んでいきたい。能力は低いが外野も守れるので兼任できる。

### ブリトー選手

チーム一のHR数と打点をほこる。ただし、打率が低めでカーソルも小さいので、ヒットよりも一発をねらうバッターだ。DHとして活躍させていこう。

## 野手データ / 主に守れる守備位置

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| デューシー | 右 | 左 | .246 | 26 | 59 | — | 19 | 14 | 14 | 19 | 21 | 0 | 20 | 0 | — | — | | ◎ | | ◎ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 金子誠 | 右 | 右 | .261 | 4 | 33 | — | 15 | 19 | 16 | 12 | 10 | 18 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | | | | | |
| 片岡 | 右 | 左 | .315 | 15 | 51 | — | 24 | 13 | 18 | 17 | 11 | 11 | 0 | 0 | — | — | × | | | | | | | ○ | | ○ | | | | |
| 田中 | 右 | 右 | .277 | 22 | 82 | — | 22 | 13 | 12 | 16 | 18 | 19 | 6 | 0 | — | — | | ◎ | | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 井出 | 右 | 右 | .254 | 7 | 38 | — | 30 | 20 | 12 | 13 | 21 | 0 | 24 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 上田 | 右 | 左 | .201 | 7 | 35 | — | 27 | 16 | 11 | 13 | 17 | 0 | 18 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 山下 | 右 | 右 | .187 | 0 | 5 | — | 8 | 9 | 10 | 10 | 16 | 0 | 0 | 18 | — | — | × | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 広瀬 | 右 | 右 | .256 | 3 | 34 | — | 12 | 18 | 15 | 10 | 15 | 20 | 0 | 0 | — | — | ○ | | | | ◎ | | | | | ○ | ○ | | | |
| ブリトー | 右 | 右 | .253 | 29 | 83 | — | 11 | 5 | 6 | 22 | 18 | 4 | 4 | 0 | — | — | ◎ | | ◎ | ◎ | | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 五十嵐 | 右 | 右 | .000 | 0 | 0 | — | 5 | 5 | 10 | 9 | 15 | 14 | 13 | 0 | — | — | | | | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 渡辺 | 右 | 左 | .222 | 1 | 18 | — | 13 | 10 | 6 | 10 | 12 | 19 | 0 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | ○ | ○ | | | | | |
| 小川 | 右 | 左 | .205 | 2 | 9 | — | 12 | 9 | 7 | 11 | 15 | 10 | 12 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 中村 | 右 | 右 | .298 | 3 | 7 | — | 16 | 15 | 6 | 10 | 14 | 0 | 13 | 0 | — | — | | ◎ | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 川名 | 右 | 右 | .111 | 1 | 1 | — | 18 | 16 | 10 | 8 | 19 | 0 | 12 | 0 | — | — | | | | | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 西 | 右 | 右 | .200 | 0 | 2 | — | 9 | 4 | 8 | 7 | 17 | 9 | 0 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | | | ○ | | | | |
| 安田 | 右 | 右 | .243 | 3 | 14 | — | 11 | 7 | 8 | 11 | 17 | 0 | 10 | 10 | — | — | × | | | | | | ○ | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 田口 | 右 | 右 | .210 | 5 | 22 | — | 23 | 8 | 9 | 10 | 16 | 0 | 0 | 13 | — | — | × | | ◎ | | | | ○ | | | | | | | |
| 荒井修 | 右 | 左 | .190 | 0 | 2 | — | 15 | 4 | 10 | 9 | 19 | 0 | 0 | 12 | — | — | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 西崎 | 右 | 右 | — | — | — | 2.87 | 17 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 10 | 145 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 今関 | 右 | 左 | — | — | — | 3.22 | 21 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 20 | 144 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| グロス | 右 | 右 | — | — | — | 3.62 | 28 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 17 | 145 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 芝草 | 右 | 左 | — | — | — | 3.81 | 14 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 13 | 141 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 岩本 | 右 | 右 | — | — | — | 3.99 | 17 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 19 | 145 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 酒井 | 左 | 左 | — | — | — | 2.89 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 5 | 135 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 秋村 | 右 | 右 | — | — | — | 7.20 | 4 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 3 | 138 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 平松 | 右 | 右 | — | — | — | 3.89 | 3 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 7 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 川辺 | 右 | 右 | — | — | — | 4.89 | 0 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 10 | 138 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 関根 | 右 | 右 | — | — | — | 2.33 | 4 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 8 | 135 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 下柳 | 左 | 左 | — | — | — | 3.77 | 15 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 7 | 145 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 長冨 | 右 | 右 | — | — | — | 5.36 | 11 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 9 | 145 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 島崎 | 右 | 右 | — | — | — | 2.31 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 22 | 141 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 金石 | 右 | 右 | — | — | — | 2.10 | 3 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 15 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 西崎 | 4 | 2 | 4 | 2 | | | | | 2 | | 1 | | | | |
| 今関 | 4 | 3 | 3 | 2 | | | | | | | 0 | | | | |
| グロス | 2 | 2 | 3 | | 3 | | | | | | 3 | 3 | | | |
| 芝草 | 4 | 2 | | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 岩本 | 3 | | | 3 | | | 2 | | | | 0 | | 3 | | |
| 酒井 | 2 | | 3 | | | | | | | | 2 | | | | |
| 秋村 | 2 | | 2 | | | | | | 2 | | 1 | | | | |
| 平松 | 2 | | | | | | | 2 | | | 0 | | 2 | | |
| 川辺 | 3 | | 2 | 2 | | | | | | | 0 | | | | |
| 関根 | 4 | 2 | 3 | | | | 3 | | | | 0 | | | | |
| 下柳 | 4 | 2 | | | | 2 | | | | | 1 | 2 | | | |
| 長冨 | 2 | 2 | | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 島崎 | 2 | | 2 | 2 | 3 | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 金石 | 2 | 2 | | | | | 3 | | | | 2 | | | | |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

## 注目選手をピックアップ

### 西崎投手

防御率の良さ、140キロ以上でレベル4の威力あるストレートと多彩な変化が武器。勝負にも強いので、エースとしてかなり活躍できる。スタミナは多くないので打たせて取るのがいいだろう。

### 島崎投手

'96年度このチームの抑え投手として活躍した。チーム一の制球力をもっているので、抑えとしてつないでいこう。金石投手と2枚ストッパーとして活用すれば勝利をモノにできるはず。

## 一発攻勢でチームに勝利を！

# 西武ライオンズ

かつての日本一常連チームも今や戦力はかなりダウンしてしまった。しかし、各選手個人の能力は優れているので、かなりレベルの高い試合が望めるはずだ。足の速い選手が多いので、1、2番バッターが出塁し足でかき回し、ランナーをためて清原選手の一発をねらおう。ただし、緩急をつけられる投手が少ないので、配球を読まれないように気をつけろ！

## 注目選手をピックアップ

### 清原選手

チーム一の大黒柱。打率は4番打者としては良くないが、チャンスの強さと、長打力は文句ナシ。つねに一発をねらったスイングをねらっていくのがベスト。

### 鈴木健選手

清原選手に負けず劣らずの成績を誇る。3割以上の打率と20本以上のHR数は場合によっては、4番を任せられるが、守備が悪いのでDHとして起用する。

## 野手データ / 主に守れる守備位置

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジャクソン | 右 | 右 | .266 | 19 | 64 | — | 16 | 18 | 14 | 16 | 18 | 0 | 20 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 奈良原 | 右 | 右 | .218 | 2 | 8 | — | 19 | 22 | 13 | 9 | 17 | 20 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | | ○ | | | |
| クーパー | 右 | 左 | .243 | 7 | 27 | — | 13 | 8 | 10 | 16 | 7 | 14 | 0 | 0 | — | — | × | | | | | | | | | ○ | | | | |
| 清原 | 右 | 右 | .257 | 31 | 84 | — | 22 | 10 | 11 | 22 | 13 | 10 | 0 | 0 | — | — | ○ | | ◎ | | ◎ | | | ○ | | | | | | |
| 垣内 | 右 | 右 | .253 | 28 | 57 | — | 25 | 13 | 10 | 21 | 18 | 4 | 14 | 0 | — | — | | ◎ | | ◎ | | | | | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 佐々木 | 左 | 左 | .243 | 9 | 40 | — | 19 | 15 | 12 | 10 | 17 | 0 | 21 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 伊藤 | 右 | 右 | .258 | 6 | 26 | — | 12 | 14 | 12 | 13 | 23 | 0 | 0 | 24 | — | — | × | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 松井 | 右 | 両 | .283 | 1 | 29 | — | 23 | 23 | 13 | 11 | 21 | 21 | 0 | 0 | — | — | × | | ◎ | | | | | | | | ○ | | | |
| 鈴木健 | 右 | 左 | .302 | 21 | 60 | — | 24 | 7 | 16 | 19 | 6 | 9 | 8 | 0 | — | — | × | | | ◎ | | | | | | ○ | | | | |
| 田辺 | 右 | 右 | .219 | 7 | 19 | — | 17 | 10 | 9 | 14 | 14 | 13 | 0 | 0 | — | — | ○ | | ◎ | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 大友 | 右 | 左 | .301 | 3 | 19 | — | 1 | 19 | 16 | 10 | 20 | 0 | 17 | 0 | — | — | | ◎ | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 河田 | 右 | 左 | .242 | 1 | 11 | — | 11 | 11 | 11 | 9 | 13 | 11 | 18 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 桜井 | 右 | 右 | .148 | 0 | 4 | — | 9 | 6 | 8 | 8 | 8 | 14 | 0 | 0 | — | — | | ◎ | | | | | | | ○ | | | | | |
| 清水雅 | 右 | 右 | .081 | 0 | 2 | — | 9 | 12 | 9 | 10 | 16 | 10 | 18 | 0 | — | — | | | | | | | | | | ○ | | ○ | ○ | |
| 森 | 左 | 左 | .209 | 1 | 5 | — | 10 | 5 | 11 | 15 | 10 | 6 | 0 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | |
| 高木浩 | 右 | 左 | .200 | 0 | 1 | — | 16 | 13 | 8 | 6 | 16 | 17 | 0 | 0 | — | — | | | | | ◎ | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 上田 | 右 | 右 | .000 | 0 | 0 | — | 19 | 16 | 9 | 5 | 12 | 16 | 0 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 高木大 | 右 | 左 | .278 | 4 | 24 | — | 13 | 10 | 10 | 13 | 15 | 0 | 0 | 15 | — | — | × | ◎ | | | | | ○ | | | | | | | |
| 渡辺久 | 右 | 右 | — | — | — | 4.56 | 22 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 12 | 148 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 西口 | 右 | 右 | — | — | — | 3.17 | 21 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 14 | 149 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 横田 | 右 | 左 | — | — | — | 3.58 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 8 | 153 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 新谷 | 右 | 右 | — | — | — | 3.41 | 19 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 13 | 143 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 潮崎 | 右 | 右 | — | — | — | 2.84 | 13 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 10 | 141 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 郭 | 右 | 右 | — | — | — | 7.39 | 15 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 15 | 143 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 石井丈 | 右 | 右 | — | — | — | 3.51 | 18 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 11 | 145 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 小野 | 左 | 左 | — | — | — | 3.65 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 4 | 140 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 石井貴 | 右 | 右 | — | — | — | 2.93 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 11 | 148 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 鈴木哲 | 右 | 右 | — | — | — | 2.08 | 6 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 4 | 140 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 竹下 | 左 | 左 | — | — | — | 5.53 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 8 | 140 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 杉山 | 左 | 左 | — | — | — | 4.39 | 0 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 4 | 140 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 橋本 | 左 | 左 | — | — | — | 2.27 | 4 | 7 | 5 | 5 | 10 | 12 | 0 | 0 | 10 | 141 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 鹿取 | 右 | 右 | — | — | — | 2.40 | 8 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 12 | 140 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 渡辺久 | 4 | 2 | 2 | 2 | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 西口 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 横田 | 3 | | 2 | 2 | 2 | | 3 | | | | 0 | | | | |
| 新谷 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 潮崎 | 2 | 2 | | 2 | 4 | | | | | | 1 | | | | |
| 郭 | 3 | 3 | | 3 | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 石井丈 | 3 | 2 | 2 | 2 | | | | | 2 | | 1 | | | | |
| 小野 | 2 | | 2 | 2 | | | | 2 | | | 3 | | | | |
| 石井貴 | 4 | 2 | | | | | 2 | | | | 0 | | 2 | | |
| 鈴木哲 | 2 | | 2 | | | | | | | | 1 | | | | |
| 竹下 | 2 | | 3 | | | | | | | | 1 | | | | |
| 杉山 | 4 | 2 | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 橋本 | 3 | 2 | 2 | 2 | | | | | | | 0 | | | | |
| 鹿取 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | | | | | | 1 | | | | |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

## 注目選手をピックアップ

### 渡辺久投手

長い間このチームのエースとして君臨している。150キロ近いストレートでグングン押したピッチングができる。ただし、防御率が良くないので連打には気をつけよう。

### 潮崎投手

球界一とも言われるシンカーはねらっても簡単に打てないほどのキレがある。スタミナが多いのでロングリリーフとして活躍させるのが、最もいかせるパターンと思われる。

## 外国人選手の活躍が鍵を握る

# 近鉄バファローズ

投打ともに今ひとつ優勝するための決め手にかける。助っ人外国人選手のその試合での調子が大きく勝利を左右するといっても過言ではない。また、大石選手は打率が低いので、育成すれば戦力として面白い選手の育つはず。まずは、各選手育成して全体的にレベルアップさせたほうがいいだろう。投手も防御率4点台の投手が多いので、何とか守備でカバーしたい。

### 注目選手をピックアップ

**ローズ選手**

3割近い打率と20本以上のHRと100近い打点、さらに走力も高いので何番を打たせることもできるのだ。まさに攻、走、守の三拍子がそろった使いやすい選手。

**中村紀選手**

2割後半の打率と20本以上のHRはこのチームではかなり貴重な戦力、3番バッターとして使うのがオススメ。守備力が悪いのでやはりDH要員として使おう。

## 野手データ / 主に守れる守備位置

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 内匠 | 左 | 左 | .241 | 5 | 16 | — | 19 | 13 | 10 | 13 | 21 | 0 | 19 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 大石 | 右 | 右 | .219 | 2 | 19 | — | 8 | 18 | 13 | 12 | 15 | 16 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | | | | | |
| ローズ | 左 | 左 | .293 | 27 | 97 | — | 14 | 16 | 12 | 17 | 10 | 0 | 17 | 0 | — | — | ○ | | ◎ | ◎ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 中村紀 | 右 | 右 | .273 | 26 | 67 | — | 29 | 13 | 11 | 18 | 18 | 6 | 0 | 0 | — | — | | ◎ | | ◎ | | | | ○ | | ○ | ○ | | | |
| 鈴木 | 右 | 右 | .268 | 9 | 50 | — | 14 | 11 | 12 | 16 | 18 | 4 | 16 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| C.D | 右 | 左 | .281 | 20 | 53 | — | 11 | 9 | 10 | 17 | 13 | 12 | 0 | 0 | — | — | × | ◎ | | | ◎ | | | ○ | ○ | ○ | | | | |
| 光山 | 右 | 右 | .241 | 2 | 15 | — | 13 | 15 | 11 | 10 | 16 | 0 | 0 | 18 | — | — | × | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 吉田剛 | 右 | 右 | .239 | 2 | 19 | — | 13 | 16 | 12 | 13 | 14 | 18 | 18 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 山本 | 左 | 左 | .266 | 14 | 43 | — | 4 | 8 | 9 | 16 | 5 | 2 | 3 | 0 | — | — | | | ◎ | ◎ | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 荒井 | 左 | 左 | .222 | 5 | 23 | — | 8 | 7 | 11 | 8 | 9 | 0 | 8 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 水口 | 右 | 右 | .281 | 8 | 28 | — | 21 | 14 | 16 | 10 | 12 | 17 | 0 | 0 | — | — | × | | | | | | | | ○ | | ○ | | | |
| 藤立 | 右 | 右 | .309 | 9 | 21 | — | 17 | 12 | 8 | 12 | 17 | 0 | 12 | 0 | — | — | × | ◎ | | | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 村上 | 右 | 右 | .211 | 0 | 9 | — | 14 | 13 | 7 | 10 | 23 | 3 | 17 | 0 | — | — | ○ | | ◎ | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 大村 | 左 | 左 | .232 | 3 | 13 | — | 22 | 16 | 9 | 14 | 16 | 0 | 17 | 0 | — | — | × | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 中根 | 右 | 右 | .244 | 8 | 23 | — | 10 | 13 | 9 | 10 | 16 | 0 | 16 | 0 | — | — | | ◎ | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 中島 | 右 | 右 | .227 | 0 | 5 | — | 6 | 6 | 11 | 11 | 16 | 4 | 10 | 0 | — | — | | | | | | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 古久保 | 右 | 右 | .207 | 4 | 18 | — | 14 | 11 | 7 | 12 | 14 | 0 | 0 | 15 | — | — | ○ | | ◎ | | | | ○ | | | | | | | |
| 高嶋 | 右 | 右 | .182 | 1 | 2 | — | 16 | 7 | 6 | 11 | 17 | 0 | 0 | 11 | — | — | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 的山 | 右 | 右 | .125 | 1 | 6 | — | 16 | 7 | 6 | 6 | 16 | 0 | 0 | 9 | — | — | × | ◎ | | | | | ○ | | | | | | | |
| 山崎 | 右 | 左 | — | — | — | 4.15 | 19 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 12 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 酒井 | 右 | 右 | — | — | — | 3.30 | 17 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 146 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 高村 | 右 | 右 | — | — | — | 3.94 | 22 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 15 | 150 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| アキーノ | 右 | 右 | — | — | — | 4.04 | 16 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 13 | 145 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 品田 | 右 | 右 | — | — | — | 5.04 | 13 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 9 | 147 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 西村 | 右 | 右 | — | — | — | 7.62 | 14 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 6 | 138 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 背尾 | 右 | 右 | — | — | — | 3.67 | 11 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 7 | 135 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 池上 | 右 | 右 | — | — | — | 4.65 | 1 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 9 | 142 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 西川 | 左 | 左 | — | — | — | 2.63 | 3 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 6 | 144 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 小池 | 左 | 左 | — | — | — | 5.94 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 7 | 136 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 清川 | 左 | 左 | — | — | — | 3.18 | 0 | 7 | 5 | 5 | 10 | 11 | 0 | 0 | 9 | 138 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 佐野 | 右 | 右 | — | — | — | 2.95 | 9 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 17 | 139 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 赤堀 | 右 | 右 | — | — | — | 2.09 | 4 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 16 | 146 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 山崎 | 4 | 3 | 2 | | | | | | | | 3 | | | | |
| 酒井 | 4 | 3 | | | | | 2 | | | | 0 | | 3 | | |
| 高村 | 4 | | | 3 | | | | 3 | | | 0 | | | | 2 |
| アキーノ | 1 | | | 2 | | | | | | | 3 | 2 | 2 | | |
| 品田 | 2 | | 3 | | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 西村 | 3 | 2 | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 背尾 | 1 | | 2 | 2 | 2 | | | | | | 1 | | | | |
| 池上 | 3 | 2 | | | | | 3 | | | | 1 | | 2 | | |
| 西川 | 2 | | 2 | 2 | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 小池 | 4 | | 2 | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | |
| 清川 | 1 | 3 | | | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 佐野 | 2 | 2 | | | 3 | | | | | | 1 | | | | |
| 赤堀 | 4 | 3 | | 3 | | | | | | | 0 | | | | |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

### 注目選手をピックアップ

**高村投手**

150キロのストレートと体力もあるので、この投手を中心にしてローテーションを組んでいくのがいいだろう。ただし、勝負に弱いのでピンチをどうやって切り抜けるかがポイントだ。

**赤堀投手**

抑え投手として防御率やストレート、スライダーの変化率が優れている。抑えの切り札として使うのが望ましい。ただし、体力が少ないので1回を投げさせると、球のキレや威力がなくなる。

## 打線の弱さを投手でカバー

# 千葉ロッテマリーンズ

'95年度はリーグ2位の好成績を残したチームだったが、'96年度は5位に甘んじてしまった。成績が今ひとつ良くなかったのは、両外国人選手の不振が大きいとも言える。このデータでも悪い部分が見られ、無理して使うほどの選手ではないのだが、2ケタのHR数はこのチームにとっては貴重だ。諸積選手の足で出塁し、なんとしても帰さないと得点は難しい。

### 注目選手をピックアップ

#### 諸積選手

走力23はかなり魅力だ。バッティングではミートを心掛け、うまく球を転がして安打をねらおう。その後は盗塁やヒットエンドランで守備を混乱させよう。

#### 堀選手

3割、2ケタのHR数とチームで一番活躍が期待できる。また、チャンスにも強いので4番として起用していこう。守備も堅実なので、かなり使える選手だ。

## 野手データ / 主に守れる守備位置

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 諸積 | 右 | 左 | .253 | 0 | 11 | — | 23 | 23 | 13 | 7 | 11 | 0 | 17 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 南渕 | 右 | 右 | .264 | 5 | 38 | — | 15 | 11 | 15 | 11 | 17 | 19 | 0 | 0 | — | — | | | | | | | | | ○ | | ○ | | | |
| ウィットモア | 右 | 左 | .266 | 12 | 29 | — | 15 | 14 | 9 | 16 | 11 | 4 | 12 | 0 | — | — | | ◎ | | | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| チェンバレン | 右 | 右 | .253 | 11 | 38 | — | 12 | 12 | 12 | 17 | 10 | 6 | 9 | 0 | — | — | ○ | ◎ | | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 初芝 | 右 | 右 | .264 | 17 | 61 | — | 22 | 15 | 7 | 18 | 16 | 14 | 0 | 0 | — | — | × | | ◎ | ◎ | | | | | | ○ | | | | |
| 平井 | 左 | 左 | .249 | 5 | 33 | — | 20 | 16 | 14 | 12 | 23 | 0 | 18 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 堀 | 右 | 右 | .312 | 16 | 68 | — | 25 | 19 | 15 | 13 | 15 | 20 | 0 | 0 | — | — | ◎ | ◎ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 田村 | 右 | 右 | .166 | 1 | 8 | — | 14 | 9 | 11 | 8 | 18 | 0 | 0 | 25 | — | — | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 仁村 | 右 | 右 | .251 | 4 | 24 | — | 6 | 10 | 10 | 10 | 14 | 15 | 11 | 0 | — | — | ○ | | | | | | | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 五十嵐 | 右 | 左 | .271 | 3 | 35 | — | 19 | 9 | 12 | 6 | 12 | 18 | 13 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 大村 | 右 | 右 | .312 | 8 | 32 | — | 15 | 9 | 9 | 12 | 11 | 16 | 14 | 0 | — | — | | ◎ | | | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ |
| 佐藤 | 右 | 右 | .227 | 0 | 16 | — | 14 | 12 | 7 | 11 | 14 | 12 | 16 | 0 | — | — | ○ | | | | ◎ | | | ○ | | ○ | | ○ | ○ | ○ |
| 平野 | 右 | 両 | .298 | 0 | 4 | — | 4 | 9 | 12 | 5 | 16 | 0 | 19 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 酒井 | 右 | 右 | .224 | 0 | 5 | — | 14 | 16 | 6 | 11 | 9 | 17 | 0 | 0 | — | — | | | ◎ | | | | | | ○ | ○ | ○ | | | |
| 林 | 左 | 左 | .188 | 0 | 2 | — | 17 | 9 | 8 | 8 | 8 | 0 | 14 | 0 | — | — | | | | ◎ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 山下 | 右 | 左 | .091 | 0 | 0 | — | 9 | 8 | 10 | 8 | 12 | 3 | 12 | 0 | — | — | | | | | | | | ○ | | | | | | |
| 早川 | 右 | 右 | .000 | 0 | 0 | — | 19 | 12 | 6 | 9 | 18 | 0 | 18 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 西村 | 右 | 両 | .080 | 0 | 0 | — | 7 | 18 | 9 | 6 | 10 | 0 | 16 | 0 | — | — | | | | | | | | | | | | ○ | ○ | ○ |
| 定詰 | 右 | 右 | .185 | 2 | 15 | — | 16 | 12 | 6 | 11 | 20 | 0 | 0 | 19 | — | — | | | | | | | ○ | | | | | | | |
| 伊良部 | 右 | 右 | — | — | — | 2.40 | 24 | 7 | 5 | 5 | 10 | 5 | 0 | 0 | 15 | 157 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 小宮山 | 右 | 右 | — | — | — | 4.54 | 23 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 18 | 145 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| ヒルマン | 左 | 左 | — | — | — | 2.40 | 27 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 14 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 黒木 | 右 | 右 | — | — | — | 3.58 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 15 | 142 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 藪田 | 右 | 右 | — | — | — | 3.62 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 6 | 146 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 園川 | 左 | 左 | — | — | — | 5.45 | 16 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 10 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 岸川 | 左 | 左 | — | — | — | 4.76 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 4 | 145 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 武藤 | 右 | 右 | — | — | — | 5.03 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 13 | 145 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 吉田 | 右 | 右 | — | — | — | 5.52 | 8 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 9 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 榎 | 右 | 右 | — | — | — | 3.92 | 12 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 12 | 140 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 津野 | 右 | 右 | — | — | — | 6.55 | 7 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 6 | 142 | × | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 河本 | 左 | 左 | — | — | — | 2.78 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 13 | 146 | ○ | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |
| 成本 | 右 | 右 | — | — | — | 3.32 | 5 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 21 | 145 | | | | ◎ | | ○ | | | | | | | | |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 伊良部 | 4 | | | | | | 3 | | | | 2 | | 2 | | |
| 小宮山 | 2 | 2 | 3 | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | |
| ヒルマン | 2 | 2 | 3 | | | 3 | | | | | 3 | | | | |
| 黒木 | 2 | 2 | 2 | | | | | 2 | | | 0 | | | | |
| 藪田 | 3 | 2 | | | | | 3 | | | | 0 | | | | |
| 園川 | 2 | 3 | 2 | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | |
| 岸川 | 3 | | | | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| 武藤 | 4 | | | | | | | | | | 0 | | | | |
| 吉田 | 2 | 2 | 2 | | | | 2 | | | | 0 | | | | |
| 榎 | 3 | | 3 | | | | | | | | 1 | | | | |
| 津野 | 3 | 2 | | | | | | 2 | | | 0 | | | | |
| 河本 | 4 | | 2 | 2 | | 2 | 2 | | | | 1 | | | | |
| 成本 | 3 | 3 | 2 | 2 | | | 2 | | | | 1 | | | | |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

### 注目選手をピックアップ

#### 伊良部投手

150キロ以上のストレートと140キロで落ちるフォークボールは相手バッターには見分けがつけづらく打ちにくい。さらにスローカーブを投げられるので緩急をつけた投球ができるのだ。

#### ヒルマン投手

防御率の良さ、体力の高さ、投げられる球種の多さと十分に完投をねらえる投手だ。ただし、制球力があまり良くないので調子の悪いときは失投に注意しないと自滅してしまう場合もある。

## 足でかき回した後は一発攻勢

# 福岡ダイエーホークス

パワフルな打線を誇っているのだが、投手力の悪さには泣かされる。とくに中継ぎ陣の防御率が5点台が多いので、先発投手ができる限り長く投げ、抑え投手につなぐのが一番勝ちをねらいやすい。逆に打撃の方は、足の速い選手、一発をねらえる選手が多いのでどの打順からでも得点することができる。相手より得点を取ってチームを勝利に導こう。

## 注目選手をピックアップ

### 村松選手

あのイチロー選手よりも多く盗塁し、'96年度の盗塁王を獲得した。走力は28と、このゲームでは最も足の速い選手で、3塁へ盗塁することも可能な選手なのだ。

### 小久保選手

打率の悪さが気になるが、それを補う長打力、打点は魅力なので、ぜひとも4番で使っていきたい。しかも、守備も堅実なので中心選手としての活躍が期待できる。

## 野手データ ／ 主に守れる守備位置

| 選手名 | 投 | 打 | 打率 | HR | 打点 | 防率 | 体力 | 走力 | 確 | 長打 | 肩 | 内守力 | 外守力 | 捕守力 | 制球 | 最高速 | 勝負 | 強振 | 一発 | 引 | 流 | 投 | 捕 | 一 | 二 | 三 | 遊 | 左 | 中 | 右 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 村松 | 左 | 左 | .293 | 0 | 38 | — | 25 | 28 | 12 | 6 | 10 | 0 | 18 | 0 | — | — |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 浜名 | 右 | 左 | .254 | 3 | 47 | — | 23 | 24 | 14 | 13 | 15 | 19 | 0 | 0 | — | — | × |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ |  |  |  |
| 秋山 | 右 | 右 | .300 | 9 | 66 | — | 13 | 18 | 16 | 13 | 18 | 0 | 21 | 0 | — | — |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 吉永 | 右 | 左 | .295 | 20 | 72 | — | 20 | 10 | 11 | 16 | 16 | 0 | 0 | 14 | — | — |  |  |  | ◎ |  |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |
| 小久保 | 右 | 右 | .247 | 24 | 82 | — | 29 | 17 | 13 | 19 | 20 | 24 | 0 | 0 | — | — | × |  | ◎ | ◎ |  |  |  | ○ | ○ |  |  |  |  |  |
| 藤本 | 右 | 右 | .211 | 6 | 23 | — | 14 | 10 | 12 | 14 | 5 | 11 | 0 | 0 | — | — |  |  | ◎ |  |  |  |  | ○ | ○ |  |  |  |  |  |
| ライディ | 右 | 右 | .281 | 7 | 29 | — | 13 | 18 | 14 | 12 | 16 | 0 | 12 | 0 | — | — | ○ | ◎ |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 湯上谷 | 右 | 右 | .270 | 2 | 20 | — | 15 | 17 | 12 | 10 | 11 | 16 | 14 | 0 | — | — |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 若井 | 右 | 左 | .253 | 0 | 19 | — | 10 | 9 | 10 | 3 | 14 | 11 | 11 | 0 | — | — | ○ |  |  |  |  |  |  | ○ |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 大道 | 右 | 右 | .325 | 10 | 51 | — | 14 | 8 | 14 | 7 | 12 | 0 | 14 | 0 | — | — | ○ |  |  | ◎ |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 石毛 | 右 | 右 | .130 | 0 | 1 | — | 4 | 11 | 12 | 5 | 11 | 11 | 0 | 0 | — | — | ○ |  | ◎ |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |  |  |  |  |
| 松永 | 右 | 両 | .217 | 3 | 13 | — | 9 | 12 | 9 | 9 | 16 | 12 | 0 | 0 | — | — | × | ◎ |  |  |  |  |  |  |  | ○ |  |  |  |  |
| 河野 | 右 | 右 | .254 | 7 | 24 | — | 13 | 7 | 5 | 10 | 11 | 6 | 5 | 0 | — | — | × |  |  |  |  |  |  | ○ |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 山口 | 右 | 両 | .158 | 0 | 0 | — | 12 | 11 | 8 | 7 | 17 | 0 | 11 | 0 | — | — |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |
| 本間 | 右 | 両 | .231 | 0 | 0 | — | 14 | 7 | 6 | 4 | 13 | 15 | 0 | 0 | — | — |  | ◎ |  |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ |  |  |  |
| 脇坂 | 右 | 左 | .188 | 2 | 5 | — | 15 | 11 | 9 | 9 | 16 | 13 | 12 | 0 | — | — | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  | ○ |  | ○ | ○ | ○ |
| 柳田 | 右 | 右 | .216 | 0 | 10 | — | 14 | 11 | 8 | 8 | 16 | 17 | 0 | 0 | — | — | ○ |  |  |  |  |  |  | ○ | ○ | ○ |  |  |  |  |
| 川越 | 右 | 右 | .235 | 0 | 5 | — | 11 | 6 | 11 | 6 | 12 | 0 | 0 | 16 | — | — | × |  |  |  |  |  | ○ | ○ |  |  |  |  |  |  |
| 坊西 | 右 | 左 | .150 | 0 | 2 | — | 14 | 7 | 9 | 4 | 14 | 0 | 0 | 13 | — | — | × |  |  |  |  |  | ○ | ○ |  |  |  |  |  |  |
| 工藤 | 左 | 左 | — | — | — | 3.51 | 18 | 7 | 5 | 5 | 10 | 8 | 0 | 0 | 10 | 144 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ヒデカズ | 右 | 右 | — | — | — | 2.54 | 18 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 18 | 138 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 吉武 | 右 | 右 | — | — | — | 3.44 | 19 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 14 | 143 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 武田 | 右 | 左 | — | — | — | 3.84 | 17 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 15 | 149 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ボルトン | 右 | 右 | — | — | — | 6.39 | 14 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 11 | 141 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 吉田豊 | 左 | 左 | — | — | — | 5.01 | 15 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 11 | 139 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 藤井 | 右 | 右 | — | — | — | 5.18 | 9 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 12 | 145 | × |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ミツグ | 右 | 右 | — | — | — | 5.93 | 6 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 7 | 142 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 西村 | 左 | 左 | — | — | — | 2.93 | 2 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 5 | 139 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 若田部 | 右 | 右 | — | — | — | 5.16 | 13 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 17 | 144 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 内山 | 右 | 左 | — | — | — | 4.33 | 14 | 7 | 5 | 5 | 10 | 10 | 0 | 0 | 7 | 144 | ○ |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 木村 | 右 | 右 | — | — | — | 5.51 | 1 | 7 | 5 | 5 | 10 | 9 | 0 | 0 | 10 | 141 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ホセ | 右 | 右 | — | — | — | 3.13 | 9 | 7 | 5 | 5 | 10 | 7 | 0 | 0 | 23 | 145 |  |  |  | ◎ |  | ○ |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 投手データ

| 選手名 | ストレート | スライダー | カーブ | シュート | シンカー | スクリュー | フォーク | SFF | パーム | ナックル | チェンジアップ | MFB | スローカーブ | 縦カーブ | 高スライダー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 工藤 | 4 |  | 4 |  | 3 |  |  |  |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| ヒデカズ | 2 | 3 |  |  |  |  | 2 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |
| 吉武 | 3 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |
| 武田 | 4 | 2 |  | 2 |  |  | 3 |  |  |  | 3 |  | 3 |  |  |
| ボルトン | 3 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  |  | 3 |  |  |  |  |
| 吉田豊 | 3 | 2 | 3 |  |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |
| 藤井 | 2 |  | 2 |  |  |  | 2 |  |  |  | 0 |  |  |  |  |
| ミツグ | 3 |  | 2 |  |  |  | 2 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |
| 西村 | 3 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |
| 若田部 | 3 | 2 | 2 |  |  |  | 2 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |
| 内山 | 2 | 2 | 2 |  |  |  |  | 2 |  |  | 0 |  |  |  |  |
| 木村 | 2 | 2 | 3 |  |  |  | 3 |  |  |  | 1 |  |  |  |  |
| ホセ | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

## 注目選手をピックアップ

### 工藤投手

投手力の弱いこのチームの中で、最も信頼できる投手だ。レベル4のカーブを中心にいろんな投球をすることができる。ただし、制球力が悪いのでコーナーをねらいすぎるとボールになる。

### ホセ投手

キレのあるストレートと縦に落ちるカーブをメインに使っていけば、相手バッターを打ち取っていける。制球力もあるので、ピンチのときは迷わず抑えのピッチャーとして投入しよう。

ファミマガ64

# ランキング BOX

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？ 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気 読者評価 売り上げ

## 『マリオカート64』が発売後も首位をキープ！

前回、発売直前の『ドラクエIII』の追撃を、32ポイント差でかわして首位を守った『マリオカート64』。今回のランキングでは発売後になるため、後退すると思われた。前回2位の『ドラクエIII』は、予想どおり発売後となる今回は8位に後退。しかし『マリオカート64』は、前回から126ポイントダウンしているとはいえ、堂々の287ポイントで首位を守った。『ドラクエIII』については、欲しい人はすでに買ったという感じ。それに対して『マリオカート64』のほうは、N64の本体自体、買おうかどうしようかという人がまだ多い、というのが原因のようだ。また今回は、いよいよ3位に浮上してきた『実況パワフルプロ野球4』に注目。『ドラクエIII』や『桃鉄HAPPY』が後退したせいもあるが、今回も着実にポイントアップしている。

### 今回の注目ソフト 実況パワフルプロ野球4

『実況パワプロ』シリーズの最新作となる『4』。N64という新ハードにより、グラフィックや実況がパワーアップすることは間違いなし。あとは戦略性やオリジナリティで魅せてほしいところ。

○『～4』は、ファンからの要望が多かったピッチャーの育成もできるようになった

## Reader's Request TOP 20

| 前回 | 今回 | ゲーム名 | スペック | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ★マリオカート64<br>ゴールを決めてウイニングラン。もう1周しとく？ | N64 任天堂<br>12月14日 9800円(別) | 287 |
| 3 | 2 | ゼルダの伝説64(仮称)<br>前回から76ポイントのアップ。次は早くも首位か？ | N64DD 任天堂<br>発売日未定 価格未定 | 214 |
| 6 | 3 | 実況パワフルプロ野球4<br>ついにトップ3入り。ポイントを維持できるか | N64 コナミ<br>'97年2月28日 9800円(別) | 173 |
| 12 | 4 | スーパーマリオRPG2(仮称) | N64 任天堂 発売日未定 価格未定 | 129 |
| 7 | 5 | がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～ | N64 コナミ 発売日未定 9800円(別) | 123 |
| 4 | 6 | MOTHER3(仮称) | N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定 | 120 |
| 27 | 7 | ★超空間ナイター プロ野球キング | N64 イマジニア 12月20日 9980円(別) | 117 |
| 2 | 8 | ★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | SFC エニックス 12月6日 8700円(別) | 113 |
| 13 | 9 | ヨッシーアイランド64 | N64 任天堂 発売日未定 9800円(別) | 98 |
| 10 | 10 | 金田一少年の事件簿(仮称) | N64 ハドソン 発売日未定 価格未定 | 95 |
| 19 | 10 | ★実況Jリーグ パーフェクトストライカー | N64 コナミ 12月20日 9800円(別) | 95 |
| 25 | 12 | ウルトラドンキーコング(仮称) | N64 任天堂 発売日未定 価格未定 | 69 |
| 15 | 13 | スターフォックス64 | N64 任天堂 発売日未定 9800円(別) | 63 |
| 21 | 14 | エフゼロ64(仮称) | N64 任天堂 発売日未定 9800円(別) | 57 |
| 8 | 15 | ★ストリートファイターZERO2 | SFC カプコン 12月20日 7800円(別) | 54 |
| 9 | 16 | ポケットモンスター2 金 | GB 任天堂 発売日未定 3000円(別) | 50 |
| 35 | 17 | ボンバーマン64(仮称) | N64 ハドソン 発売日未定 価格未定 | 47 |
| 5 | 17 | ★桃太郎電鉄HAPPY | SFC ハドソン 12月6日 8300円(別) | 47 |
| 14 | 17 | ポケットモンスター2 銀 | GB 任天堂 発売日未定 3000円(別) | 47 |
| 17 | 20 | スーパーボンバーマン5 | SFC ハドソン '97年2月28日 6980円(別) | 44 |

※Reader's RequestはNo.13のアンケートハガキ1000通を12月18日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.1・2の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

# ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

# Reader's Ranking '97

今回の対象ソフトは10本。注目は、なんといっても前人気で首位と2位を占めつづけた『ドラゴンクエストIII』だろう。ストーリーはFCと同じだが、SFCになったことで、グラフィックやサウンド面での演出は格段にパワーアップしている。新要素の「性格システム」や「すごろく場」についても、評価にどう影響してきたか気になるところだ。また、『桃太郎電鉄HAPPY』も前人気の高かったタイトル。シリーズ最新作に対して、遊んだ人の反応は？

では結果を見てみよう。まず、『ドラクエIII』だが、予想どおりの好成績だ。項目別では音楽が1位をマークし、その他の項目もすべて一桁順位。総合順位を3位とした。次に『桃鉄HAPPY』だが、こちらも総合で23点台と好成績。総合順位で25位をマークした。

## N64 栄光のセントアンドリュース

| セタ | 11月29日 | 9800円(別) |
|---|---|---|
| ゴルフ | 総合 | 20.15(5位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.25⑤ | 3.20⑥ | 2.95⑥ |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.63④ | 3.45⑤ | 3.68⑤ |

○3Dスティックで、微妙な操作感覚を実現。ゴルファーの育成も可能

## SFC スーパー人生ゲーム3

| タカラ | 11月29日 | 5980円(別) |
|---|---|---|
| ボードゲーム | 総合 | 21.97(42位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.84㊿ | 3.57(54) | 3.49(51) |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.81㉒ | 3.68㊾ | 3.59㊿ |

○『人生ゲーム』シリーズ最新作。ルーレットを回す力を調節できる

## SFC ニチブツコレクション1

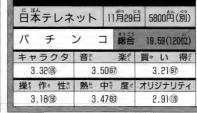
| 日本物産 | 11月29日 | 7980円(別) |
|---|---|---|
| バラエティ | 総合 | 18.00(170位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 2.74(185) | 3.30(111) | 3.13(112) |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.35(104) | 2.61(189) | 2.87(180) |

○過去発売の「攻略カジノバー」と「祇園花」が1本で楽しめるソフト

## SFC Parlor! Mini4

| 日本テレネット | 11月29日 | 5800円(別) |
|---|---|---|
| パチンコ | 総合 | 19.59(120位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.32(126) | 3.50(67) | 3.21(97) |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.18(150) | 3.47(83) | 2.91(178) |

○シリーズの4作目。人気のパチンコ機種「大工の源さん」が遊べるぞ

## SFC スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

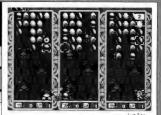
| エニックス | 12月6日 | 8700円(別) |
|---|---|---|
| ロールプレイング | 総合 | 25.90(3位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 4.39⑦ | 4.53① | 4.09⑤ |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 4.29② | 4.48② | 4.12⑧ |

★単なるリメイクではなく、新しいシステム、アイテム、ミニゲームが目白押しで『VI』を上回るデキと言っていい。（千葉県／富塚亮一）★冒険をする以外にも、すごろく場やモンスター格闘場で遊ぶのがとっても楽しいです。（千葉県／鈴木亮仁）

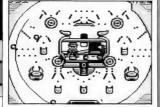
## SFC VS.コレクション

| ボトムアップ | 11月29日 | 6980円(別) |
|---|---|---|
| その他 | 総合 | 18.24(167位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.04(159) | 3.12(151) | 3.08(132) |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.00(175) | 3.20(152) | 2.80(187) |

○パズルやアクションなど、4種類の対戦ゲームが楽しめるソフト

## GB パチ夫くん ゲームギャラリー

| ココナッツジャパンエンターテイメント | 11月29日 | 4300円(別) |
|---|---|---|
| バラエティ | 総合 | 16.73(30位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 2.50㉚ | 2.73㉚ | 2.55㉚ |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.00㉗ | 2.91㉚ | 3.05㉔ |

○GBの『パチ夫くん』シリーズ4作が1本で楽しめる、お得用ソフト

## SFC 桃太郎電鉄HAPPY

| ハドソン | 12月6日 | 8300円(別) |
|---|---|---|
| ボードゲーム | 総合 | 23.17(25位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 4.10㉙ | 3.87⑰ | 3.59㉞ |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 4.10④ | 3.96㉖ | 3.56(54) |

★キングボンビーの影響が大きい。ダントツ1位のプレイヤーでも最下位になりやすく、逆転の要素があっていい。（愛知県／市川豊）★みんなで遊べば楽しいが、1人だとイマイチ。1人でも楽しめるようなモードがほしかった。（大分県／古山太一）

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の6本、スーパーファミコンの186本、ゲームボーイの27本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

## GB 桃太郎コレクション2

| ハドソン | 12月6日 | 3980円(別) |
|---|---|---|
| アクション | 総合 | 20.16(15位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.42⑲ | 3.52⑦ | 3.58⑫ |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.29⑲ | 3.29㉑ | 3.06㉓ |

●「桃太郎伝説外伝」と「桃太郎電劇2」が遊べる、シリーズの2作目

## GB ナムコギャラリーVol.2

| ナムコ | 11月29日 | 3980円(別) |
|---|---|---|
| バラエティ | 総合 | 21.27(13位) |

| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
|---|---|---|
| 3.55⑮ | 3.39⑪ | 3.91② |
| **操作性** | **熱中度** | **オリジナリティ** |
| 3.73③ | 3.48⑯ | 3.21⑲ |

●ナムコブランドの4つのゲームを1本に収録。シリーズ第2弾

# スーパードンキーコング3

## とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は『スーパードンキーコング3』。このシリーズは、とくにグラフィックの美しさがポイントとなっている。最新作の今回は、今まで以上にグラフィックが凝っており、それに魅了されたというお便りが多かったようだ。

●ディンキーが敵にやられたときが、かわいらしくていい。やられても楽しいです。（東京都／片山浩司）

●バナナクイーンを助けたあとのショーがとてもおもしろいです。とくに、ファンキーコングに引っ張られているクランキーコングが最高です。不死身のじいさんって感じで。（岡山県／高坂裕美）

●おもしろかった。とくに、バナナバードを探すのがよかったです。（埼玉県／高野伸一）

●バナナバードを助けるときのボタン押しが気に入っています。リフトに乗る2匹がとってもかわいい。あと、アニマルフレンドのゾウのエリーがいい。水をすくって飛ばすところが大好き。（神奈川県／小寺智恵）

●「1」のように、森の中の静かでのんびりしたところや、トロッコの洞くつなど、ステージの楽しい雰囲気がなくなったような気がする。（福島県／三富徹）

●グラフィックがすごくリアルできれい。内容についても「1」や「2」に比べて、やりがいがあると思いました。（愛知県／山田光明）

●本編のゲームもいいけど、ボーナスステージに燃えました。（福岡県／松本宏淳）

●ほかのゲームと比べ、グラフィックがきれいで見やすく、迫力がある。とても面白かったです。（茨城県／藤本矩裕）

●前作2本に比べて、簡単だったと思います。それにしても、アニマルフレンドのゾウのエリーは、とても気性の激しいゾウだ!!（京都府／辻則行）

●グラフィックが、うっとりしてしまうほどきれい。操作性もよく、楽しかったです。カンペキ!!（静岡県／巻田亜純）

●DKコインが取りにくいが、そこがまたいい。ボーナスステージの難易度の差が激しいと思う。（東京都／木村篤敬）

●その美しいグラフィックにおどろき！ こんなゲームが作れるんだったら、SFCもまだまだいけると思うんだけど…？（和歌山県／清水博章）

●前作からやや簡単になったという感想はわりと多かった（千葉県／いが）

●3D部分があることに関しては、賛否両論だった（神奈川県／翔似衣奈）

# その他のゲームに対する評価は

ここからは、お題ソフト以外でお便りの多かった『不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-』について、みんなの感想を紹介していくぞ。

## 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-

●SFC版よりもストーリーがはっきりしていると思います。操作もSFCとほとんど変わらないので、やりやすかったです。目的地についたあと、引き返すのがスリルがあっていいと思います。難易度が設定できるのもいいです。ただ、倉庫は始めから使えたらよかったのに…。（福岡県／まさよ）

●1回1回やる楽しみがあっていいが、その分、死んだときのくやしさもすごい。（広島県／三好秀和）

●少しのミスが死を招き、死んでしまえば最初からという厳しい条件のもとでの冒険は、やはりやりごたえがあります。それに加え、詰め将棋的なフェイの問題があるなど、気軽に楽しめる部分もあって、とても得した気分です。（神奈川県／栗林勝美）

●思っていたより操作性がよく、快適に遊べる。買って損なしの楽しいゲームだ。（滋賀県／てつじん）

●モンスターから攻撃を受けたときに、そのモンスターの方向を向くのはやめてほしかった。（愛知県／桑村慎哉）

●町は1つしかないけど、ケヤキとシレンのやりとりが、とってもグッド。また続編を出してほしい。（香川県／撫養拓郎）

●斜め歩きは練習しだいかな。操作性は文句なしのようだ（神奈川県／たぬき）

## みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは『スーパーファミコン ドラゴンクエストIII』と『マリオカート64』の2つ。官製はがきに、どちらか（両方でもOK）の感想や批評（良いところ、悪いところを具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、お題以外の対象ソフト（『桃太郎電鉄HAPPY』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは1月14日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

## 1週目 週間売り上げ 12/2～12/8

| 順位 | ゲーム名 | ハード | メーカー | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | SFC | エニックス | 516 |
| 2 | ★桃太郎電鉄HAPPY | SFC | ハドソン | 156 |
| 3 | スーパードンキーコング3 | SFC | 任天堂 | 62 |
| 4 | Parlor! Mini4 | SFC | 日本テレネット | 53 |
| 5 | ポケットモンスター | G B | 任天堂 | 48 |
| 6 | 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物- | G B | チュンソフト | 25 |
| 7 | テトリス | G B | 任天堂 | 16 |
| 8 | スーパー人生ゲーム3 | SFC | タカラ | 11 |
| 9 | ドンキーコングランド | G B | 任天堂 | 9 |
| 10 | 役満 | G B | 任天堂 | 6 |
| 11 | パネルでポン | SFC | 任天堂 | 6 |
| 11 | 鮫亀 | SFC | ハドソン | 6 |
| 13 | ピクロス2 | G B | 任天堂 | 6 |
| 14 | ★桃太郎コレクション2 | G B | ハドソン | 5 |
| 15 | 実況パワフルプロ野球'96 開幕版 | SFC | コナミ | 5 |
| 15 | Parlor! Mini 廉価版 | SFC | 日本テレネット | 5 |
| 17 | ぷよぷよ | G B | バンプレスト | 4 |
| 18 | 海のぬし釣り | SFC | ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト) | 4 |
| 19 | 魔法陣グルグル2 | SFC | エニックス | 4 |
| 19 | Parlor! Mini3 | SFC | 日本テレネット | 4 |

今週は3本の新作が発売。そのすべてがランクインしている。中でも、SFCの2本が1位と2位を獲得しているのが目を引く。また、今週はN64のタイトルはランキングから姿を消している。

○最近では、とんとお目にかかれない500ポイント台を出した『ドラクエIII』。はっきりいって売れてます

### Ranking ランキング

**N64** 先週5位の『ワンダープロジェクトJ2』も、9位の『栄光のセントアンドリュース』も、今週はランク外。N64ソフトが1つもないという、最近では珍しい結果となった。次週から対象となる『マリオカート64』に期待。

**SFC** 『ドラゴンクエストIII』が実に516ポイントを獲得し、ブッチギリの首位を決めた。続く『桃太郎電鉄HAPPY』も156ポイントとまずまず。どちらも注目タイトルだったが、とくに『ドラクエIII』は、予想していたとはいえ、驚異的なポイントをマークした。

**G B** 『ポケモン』が5位、『風来のシレンGB』が6位に後退。しかしポイントはがっちりキープしている。また、今週発売の『桃太郎コレクション2』は14位をマークした。

## 2週目 週間売り上げ 12/9～12/15

| 順位 | ゲーム名 | ハード | メーカー | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | SFC | エニックス | 266 |
| 2 | ★マリオカート64 | N64 | 任天堂 | 243 |
| 3 | スーパードンキーコング3 | SFC | 任天堂 | 82 |
| 4 | 桃太郎電鉄HAPPY | SFC | ハドソン | 63 |
| 5 | ポケットモンスター | G B | 任天堂 | 50 |
| 6 | Parlor! Mini4 | SFC | 日本テレネット | 38 |
| 7 | スーパーマリオ64 | N64 | 任天堂 | 25 |
| 8 | 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物- | G B | チュンソフト | 20 |
| 9 | スーパー人生ゲーム3 | SFC | タカラ | 16 |
| 10 | スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー | SFC | 任天堂 | 12 |
| 11 | テトリス | G B | 任天堂 | 12 |
| 11 | ドンキーコングランド | G B | 任天堂 | 12 |
| 13 | す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス | SFC | コンパイル | 10 |
| 14 | ピクロス2 | G B | 任天堂 | 9 |
| 15 | 鮫亀 | SFC | ハドソン | 8 |
| 16 | ワンダープロジェクトJ2 | N64 | エニックス | 8 |
| 17 | Parlor! Mini 廉価版 | SFC | 日本テレネット | 6 |
| 17 | ナムコギャラリーVol.2 | G B | ナムコ | 6 |
| 17 | 海のぬし釣り | SFC | ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト) | 6 |
| 20 | 実況パワフルプロ野球'96 開幕版 | SFC | コナミ | 5 |

今週はN64で1本、SFCで1本、GBで4本の新作が発売。このうちN64の1本がランクインを果たしている。今週は、この強力なN64の新作が、首位争いにどうからんでくるかが注目された。

○初登場2位の『マリオカート64』。『ドラクエIII』に首位は阻まれたものの、243ポイントは大したものだ

### Ranking ランキング

**N64** 『マリオカート64』が初登場で2位を獲得。『ドラクエIII』との差は23ポイントと、いいところまで迫ったのだが、残念ながら首位ならず。しかし、このまま次週以降もポイントを維持すれば、首位は十分に狙えそうだ。

**SFC** 『ドラクエIII』が2週連続で首位をマーク。先週からポイントを半分近く減らして、なお266ポイントとはいったいどういうことか。やはり、『ドラクエ』の威力はスゴイ。でも、今後の購入希望者は減り始めるはず。爆発的なポイントの獲得はもうないだろう。

**G B** 『風来のシレンGB』がわずかにポイントを落として今週は8位。一方『ポケモン』は5位をキープしている。順位は上がらないが、ポイントの持続力は抜群の両者だ。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

新鮮なお役立ち情報をお届けするコーナー

# ファミマガジャーナル アール

INFORMATION
EVENT　GOODS
MOVIE

**『J2』『ポケットモンスター』『桃鉄HAPPY』など、カワイイキャラクタが登場するゲームの関連ネタが続々到着したぞ！**

CD-ROM

## 『ワンダープロジェクトJ2』のお楽しみCD-ROM発売決定!!

エニックスからN64用ソフトとして発売された、かわいいジョゼットといっしょに冒険をしていくアドベンチャーゲームの『J2』。そのジョゼットをモチーフにしたウィンドウズ95用CD-ROMが、'97年2月26日に価格4800円で東芝EMIより発売される予定だ。

この内容は「ミニアプリケーション」、「スクリーンセーバー」、「壁紙・音声データ集」など盛りだくさん。とくに「ミニアプリケーション」の指定したスケジュールの時間がくると、ジョゼットの声と笑顔で知らせてくれるスケジューラー機能がオススメ。例えば朝起きたい時間を指定しておけば、ジョゼットが目覚まし時計のかわりに起こしてくれるというわけ。また「ジョゼット・ウォッチ」というデジタル時計も付いていて、特定の時間にしか発生しないイベントがあるとか。見逃せないぞ！

私の声で起こしてア・ゲ・ル

毎朝ジョゼットの声が目覚まし時計のかわりに

発売日には、このイラストのパッケージを探すのだ！

ウィンドウズ95が動くパソコンが必要だぞ

このジョゼットの笑顔をひとりじめできるのだ

GOODS

## カワイイ『ポケモン』がトランプになったぞ！

未だに衰えを見せない人気のGB『ポケットモンスター』。その『ポケモン』のトランプが"赤"と"緑"の2種類が1セットになって、価格1000円で任天堂から発売中なのだ。

"赤"と"緑"2種類あるということは、もちろんGB『ポケモン』の"赤"と"緑"に合わせてのデザインになっているのだ。"赤"と"緑"ではちょっと違うというワケなのだ。そしてこのトランプの一番のウリは、あのカワイイポケモンたちがトランプの絵柄になっているということだ。思わずお気に入りのポケモンを探してしまうかな？　GB『ポケモン』では友達と集まっても2人対戦しかできなかったけど、このトランプならたくさんの友達と盛り上がることができるね。

ロングヒットを続けるGB「ポケモン」

"赤"と"緑"が1セットになっている。モンスターのプロフィールもわかる

ねずみポケモン「サンド」。こんなポケモンたちがトランプになったのだ

ゼニガメ
かめのこポケモン
たかさ　0.5m
No.007　おもさ　9.0kg
ながい　くびを　こうらのなかに
ひっこめるとき　いきおいよく
みずでっぽうを　はっしゃする。

見た目がとてもカワイクて、防御力が高くてとても頼りになる「ゼニガメ」

**プレゼント**
『ポケットモンスター』トランプ
5名

SOFT

# パッケージカラーが新しくなって『風来のシレンGB』再発売

去る11月22日にチュンソフトからGBで発売された、『不思議のダンジョン　風来のシレンGB～月影村の怪物』。SFC版で大ヒットした『シレン』だが、GB版は新しいシナリオに加えて、「フェイの問題100問」も入っていて、SFC版より優れた面もあった。その予想以上の売れ行きに対して、チュンソフトは'97年1月中旬に再発売することを決定した。そして今回の再発売ではゲーム内容は変わらないものの、パッケージカラーを今までの「燃えるような赤」から「ぬけるような青」に変更してファンにアピールすることになった。ちょっとしたタイミングで赤いGB版を買い損ねた人も、お年玉で青いパッケージの『シレン』をゲットしよう。

「燃えるような赤」から「ぬけるような青」へ
イメージチェンジ！

◆パッケージは変わってもゲームの中身は全然変わりなし。安心して遊べるよ

◆カラーでお見せできないのが残念だけど、きれいな青いパッケージで再登場！

プレゼント
青いパッケージの
『風来のシレンGB
～月影村の怪物』
3名

CAMPAIGN

# 『桃鉄HAPPY』を買うと"桃くじ"がついてくる!!

ハドソンがSFCで発売中の『桃鉄HAPPY』で、「年末桃くじキャンペーン」を実施中だ。『桃鉄HAPPY』を買うとパッケージの中に「桃くじ」が1枚入っている。これを大切に持っていると、1等賞金10万円をはじめ、身長150cmの「キングボンビーどでか人形」や「キングボンビーオレンジカード」などの豪華賞品が抽選で当たるというものなのだ。抽選は'97年1月15日(祝)に東京・新宿朝日生命ホールで「桃くじ大抽選会」が行われ、1等から5等までの当選番号が発表されるぞ。詳しいことは下の問い合わせ先まで聞いてみてね。

「桃くじ」当たってハッピーハッピー！

◆こんな「桃くじ」がパッケージに入っている

問い合わせ先

●当選番号についての問い合わせ
当選案内電話
・03-3485-0091　24時間対応
期間は'97年1月17日(金)から、'97年3月31日(月)まで

●「年末桃くじキャンペーン」についての問い合わせ
桃くじキャンペーン事務局電話
03-3485-0093　'97年3月31日(月)まで　土日祝日をのぞくAM9時～PM12時、PM1時～PM5時

プレゼント
ハドソン提供
ボンバーマンぬいぐるみ＆オペラグラス
◆ペアであげる
10名

CAMPAIGN

# 『ペルソナ』プレゼントキャンペーン実施！

PS版『女神異聞録ペルソナ』を発売しているアトラスが、その人気に応えて「ハワイ＆オリジナルG-SHOCKプレゼントキャンペーン」を実施中。ハワイ3泊5日の旅が5組10名、『ペルソナ』ロゴ入りG-SHOCKが100名に当たるぞ。応募方法は『ペルソナ』のパッケージに付いているラベルもしくはパッケージ裏面のバックカバーに印刷されているバーコードを切り取り、それを官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号・『ペルソナ』ソフト購入年月日・希望のプレゼントを明記して郵送。あて先は〒162　東京都新宿区神楽坂4-8　神楽坂プラザビル(株)アトラス　『ペルソナ』キャンペーンプレゼント係まで。締め切りは'97年1月31日（当日消印有効）。当選発表は当選者への連絡ならびに賞品の発送をもってされるとのこと。

ワイハーに行くかG-SHOCKをもらうか！

◆仕事を投げ出す勇気のない人はこっちをもらおう！

◆当たったら仕事を投げ出してでも行く！

# CD VIDEO & BOOK

## 月刊ときめきメモリアル No.6

●キングレコード／'97年1月1日発売／2200円(込)

CD

トークやCDドラマガ満載の人気シリーズ6作目。ドラマ朝日奈夕子編の最終回を収録。

## NEO GEO DJ Station SNK 新世界楽曲雑技団 Featuring B.O.F

●ポニーキャニオン／'97年1月18日発売／2500円(込)

CD

ゲームキャラクタによるバンド「BOF」が登場。「ナコルルのお料理バンザイ！」も必聴。

## CDドラマ 英雄伝説Ⅳ 最終章 黄昏の大地

●キングレコード／'97年1月1日発売／3000円(込)

CD

大好評のCDドラマの完結編。ドラマ3編と主題歌が収録されていて、聴きごたえ充分。

## 『スーパードンキーコング3 謎のクレミス島』オリジナルサウンドトラック(2枚組)

●徳間ジャパン／'97年1月22日発売／3500円(込)

CD

SFCで大人気のゲームの、サウンドトラックCD。全編オリジナル音源で40曲完全収録。

## あなたのやり方でだきしめて／丹下桜

●キングレコード／'97年1月1日発売／1000円(込)

CD

かの香織作詩作曲のキュートなバレンタインソングと、丹下桜自身が作詩した「True Love」を収録。

## Love is the one thing in your life／金月真美

●キングレコード／'97年1月1日発売／1000円(込)

CD

11月21日発売されたアルバム「catchy」からのシングルカット曲。カップリングはアルバム未収録曲。

## ウイングオーバー ファイターファイル

●光栄／'97年1月20日発売／1200円(込)

BOOK

PSのフライトシミュレーションゲームを解説。キャラクタデザインの新谷かおる氏インタビューも掲載。

## TVシリーズ らんま1/2 ㉓㉔

●ポニーキャニオン／'97年1月8日発売／2800円(込)

VIDEO

超ヒットアニメのセルビデオシリーズの㉓・㉔巻。それぞれテレビで放映された4話分を収録している。

## プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント（記事中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望賞品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.1・2ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.1・2のプレゼントの締め切りは'97年1月23日（必着）です。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。ジャーナル内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

INFORMATION

## 劇場アニメーション「X」のビデオが完全予約限定版で発売！

「魔法騎士レイアース」で有名な作家集団の“CLAMP”。その“CLAMP”の人気コミックスを原作に放映された劇場公開アニメーションの「X」は、この夏全国で95万人ものファンを動員するヒット作になった。バンダイビジュアルはこの作品のLDおよびビデオを、それぞれ1万4800円で'97年3月25日に発売する予定。ただしこれは完全予約限定版で、'97年1月20日までレコード店などで予約を受け付けている。ファンはお店に急げ！

◆月刊ASUKAに連載されていた人気コミックがアニメーションになった

◆映画のあの感動のシーンを…。でも予約しないと買うことができないから注意

プレゼント

「X」ビデオ発売記念テレカ 5名

◆ほかでは手に入らない貴重なテレカだ

TOPIC

## 大人気のゲーム『バイオハザード』映画化決定!!

PSでムービーシーンを取り入れて大ヒットしたカプコンの『バイオハザード』が、このたび映画化されることに決定。優れたシナリオとストーリー性を備えたゲームの映画化だけに、話題性は十分。映画も人気を集めること間違いないと思われる。映画を制作するのはドイツの映画会社コンスタンティン・フィルム。制作費や公開時期など詳しいことは明らかにされていないが、かなりのスケールを持つ大がかりな実写映画になるとのこと。

◆実写の「バイオハザード」って、とってもとっても怖そうなんだけど…

# キミの意見を聞かせて欲しい!

# ファミマガ64 読者プレゼント

## 計60本

PRESENT FOR READERS

## 今号のプレゼント　各10名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

| | |
|---|---|
| ①SFC：ドラゴンナイト4 | 70 |
| ②SFC：アルカノイド-Doh It Again- | 80 |
| ③SFC：BUSHI 青龍伝～二人の勇者～ | 78 |
| ④G　B：テトリスプラス | 83 |
| ⑤G　B：名探偵コナン　地下遊園地殺人事件 | 85 |
| ⑥G　B：カービィのきらきらきっず | 76 |

## 応募のきまり

67ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑤）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは'97年1月23日必着、発表は'97年3月7日発売のNo.5です。

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

**2** あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

**3** あなたの年齢を書いてください。

**4** あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

**6** あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

**7** あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

**8** あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

**9** 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

**10** 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

**12** 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

**13** あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

**14** 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイの記事
05ニンテンドウ64の記事
06セント・ギガ関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09読者投稿のページ
10超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11読み物
12攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15その他

**15** 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

**16** ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

**17** N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

**18** N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

**19** ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

| | | |
|---|---|---|
| ●キャラクタ<br>キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。 | ●音楽・効果音<br>BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。 | ●お買い得度<br>ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。 |
| ●操作性<br>ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。 | ●熱中度<br>ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。 | ●オリジナリティ<br>斬新なアイテアやシステムがあるかどうかをチェック。 |

## 記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

### 記入例

×悪い例
1 4 □ 18

○良い例
1 4 1 8

## ファミマガ64 No.11プレゼント当選者発表

●VS.コレクション
北海道／佐藤雄介
埼玉／三橋浩之
神奈川／山田克己
福井／前川慶典
静岡／小林正幸
愛知／岸美幸
京都／中野真憲
大阪／奥村公美
兵庫／福井裕司
和歌山／深見満彦
岡山／塩村友規
愛媛／松浦一仁

●不思議のダンジョン風来のシレンGB
千葉／坂井俊一
東京／涌井静
神奈川／山本一成
岐阜／森みつ正
三重／宇田敢
大阪／東仲悟司
奈良／丸山敏史
広島／藤沢喬規
徳島／並川輝紀
香川／松本明大
福岡／黒岩威彦
大分／江藤弘章

●ドンキーコングランド
北海道／山畠大輔
岩手／千葉泰裕
秋田／豊嶋貴宏
埼玉／池田明大
東京／尾曲邦之
神奈川／後藤正紀
新潟／樋山貴士
愛知／村林勇弥
三重／岡本幸大
大阪／武田正俊
島根／金山隆二
広島／前甲泰宏

●原人コレクション
北海道／村井祐司
秋田／後藤康一朗
茨城／高橋友弥
埼玉／諸井豊佳
東京／恵利川久子
富山／橋場栄司
岐阜／兼松功二
静岡／鈴木宏志
愛知／浅田和喜
京都／江口英作
大阪／石黒明良
兵庫／藤本知宏

●パチ夫くんゲームギャラリー
埼玉／太田絵理子
千葉／桜井裕行
東京／富田昇
神奈川／大川雄一
新潟／月岡景
愛知／藤野陽次
三重／中西良樹
滋賀／森岡哲浩
和歌山／室田貴広
山口／弘下克彦
福岡／重松俊祐
鹿児島／元達也

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

# ファミマガ64 読者プレゼント

## 表1 ゲーム名

### ①ニンテンドウ64

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 0001 | 雷のごとく ～超高速囲碁～ |
| 0002 | ウルトラドンキーコング(仮称) |
| 0003 | 栄光のセントアンドリュース |
| 0004 | エフゼロ64(仮称) |
| 0005 | カービィのエアライド(仮称) |
| 0006 | カメレオン・ツイスト |
| 0007 | がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～ |
| 0008 | キャバリーバトル3000 |
| 0009 | 金田一少年の事件簿(仮称) |
| 0010 | Cu-On-Pa |
| 0011 | クライマー(仮称) |
| 0012 | クリエイター(仮称) |
| 0013 | ゴールデンアイ007 |
| 0014 | ゴルフ(仮称) |
| 0015 | サッカー64(仮称) |
| 0016 | Jリーグダイナマイトサッカー64 |
| 0017 | JリーグLIVE64 |
| 0018 | 実況ゴルフトーナメント'97(仮称) |
| 0019 | 実況Jリーグ パーフェクトストライカー |
| 0020 | 実況パワフルプロ野球4 |
| 0021 | シムシティ2000(仮称) |
| 0022 | ジャングル大帝 |
| 0023 | 新日本プロレス 闘魂炎導 Brave Spirits |
| 0024 | スーパーマリオRPG2(仮称) |
| 0025 | スーパーロボットスピリッツ |
| 0026 | スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～ |
| 0027 | スターフォックス64 |
| 0028 | 3D格闘(仮称) |
| 0029 | SONIC WINGS ASSAULT |
| 0030 | 超空間ナイター プロ野球キング |
| 0031 | 超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称) |
| 0032 | デュアルヒーローズ |
| 0033 | テュロック |
| 0034 | ドラえもん のび太と3つの精霊石 |
| 0035 | バギーブギー(仮称) |
| 0036 | パワーリーグ64(仮称) |
| 0037 | ヒューマングランプリ(仮称) |
| 0038 | ブラスト ドーザー |
| 0039 | ブレードアンドバレル |
| 0040 | プロ麻雀 極64 |
| 0041 | ヘクセン |
| 0042 | ボディハーベスト(仮称) |
| 0043 | 本格4人打ち The麻雀64(仮称) |
| 0044 | ボンバーマン64(仮称) |
| 0045 | 麻雀(仮称) |
| 0046 | 麻雀MASTER |
| 0047 | 麻雀64 |
| 0048 | 魔法聖紀 エルテイル(仮称) |
| 0049 | マリオカート64 |
| 0050 | マルチレーシング チャンピオンシップ |
| 0051 | ミッション・インポッシブル |
| 0052 | 森田将棋64 |
| 0053 | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ |
| 0054 | ヨッシーアイランド64 |
| 0055 | リーズン(仮称) |
| 0056 | レブ・リミット |
| 0057 | 64大相撲(仮称) |
| 0058 | ワイルド チョッパーズ |
| 0059 | ワンダープロジェクトJ2 コルロ森のジョゼット |
| 0060 | (64DD) ゼルダの伝説64(仮称) |
| 0061 | (64DD) MOTHER3(仮称) |

### ②スーパーファミコン

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 1001 | ああっ女神さまっ |
| 1002 | あかずの間 |
| 1003 | アニマニアクス |
| 1004 | アルカノイド -Doh It Again- |
| 1005 | 糸井重里のバス釣りNo.1 |
| 1006 | ガンプル |
| 1007 | クーリースカンク |
| 1008 | Cu-On-Pa SFC |
| 1009 | G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～ |
| 1010 | 実況パワフルプロ野球'96 最終版(仮称) |
| 1011 | 実戦パチスロ必勝法/TWIN |
| 1012 | スーパー人生ゲーム3 |
| 1013 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 |
| 1014 | スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… |
| 1015 | スーパーボンバーマン5 |
| 1016 | すごろく銀河戦記 |
| 1017 | ストリートファイターZERO2 |
| 1018 | ダークロウ |
| 1019 | 同級生2 |
| 1020 | ドナルドダックのマウイマラード |
| 1021 | ドラゴンナイト4 |
| 1022 | 西陣パチンコ3 |
| 1023 | ニチブツコレクション1 |
| 1024 | ニチブツコレクション2 |
| 1025 | 忍たま乱太郎3 |
| 1026 | Parlor/Mini4 |
| 1027 | Parlor/Mini5 |
| 1028 | パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～ |
| 1029 | ピキーニャ! |
| 1030 | ピノキオ |
| 1031 | ファイティングアイスホッケー |
| 1032 | VS.コレクション |
| 1033 | BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～ |
| 1034 | ふね太郎 |
| 1035 | プロ麻雀 兵(つわもの) |
| 1036 | プロ野球スター |
| 1037 | プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム |
| 1038 | ボンバーマンビーダマン |
| 1039 | マスク |
| 1040 | ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!! |
| 1041 | ミランドラ |
| 1042 | 桃太郎電鉄HAPPY |
| 1043 | リングにかけろ |

### ③ゲームボーイ

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 2001 | 13色対応 カービィのきらきらきっず |
| 2002 | 13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション |
| 2003 | 13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション) |
| 2004 | 13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る! |
| 2005 | 合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 |
| 2006 | 合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション |
| 2007 | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 |
| 2008 | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション |
| 2009 | 13色対応 シェラザード伝説(仮称) |
| 2010 | 13色対応 スーパーチャイニーズファイターGB |
| 2011 | 13色対応 スーパーブラックバスポケット |
| 2012 | ズープ |
| 2013 | 13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい |
| 2014 | タイトーバラエティーパック |
| 2015 | チャルボ55 |
| 2016 | 13色対応 テトリス プラス |
| 2017 | 13色対応 ナムコギャラリーVOL.2 |
| 2018 | パチ夫くんゲームギャラリー |
| 2019 | 13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物- |
| 2020 | 13色対応 ぽけっとぷよぷよ通 |
| 2021 | 13色対応 ポケットモンスター2 金 |
| 2022 | 13色対応 ポケットモンスター2 銀 |
| 2023 | 13色対応 ボンバーマンGB3 |
| 2024 | 13色対応 麻雀伝説(仮称) |
| 2025 | 13色対応 みどりのマキバオー |
| 2026 | 13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!! |
| 2027 | 13色対応 ミニ4ボーイ |
| 2028 | 13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件 |
| 2029 | 13色対応 桃太郎コレクション2 |

### ④バーチャルボーイ

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 3001 | Out of the Deathmount(仮称) |
| 3002 | 新日本プロレスリング 激闘伝説 |
| 3003 | スターシード |
| 3004 | バーチャルブロック |
| 3005 | バウンド・ハイ |
| 3006 | プロテウスゾーン |

## 表2 今号の記事

| No. | 記事 |
|---|---|
| 01 | マリオカート64 最速テクニカルガイド |
| 02 | スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～ |
| 03 | ブラストドーザー |
| 04 | テュロック |
| 05 | がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～ |
| 06 | 春まで待てない! セタ特集 |
| 07 | 実況Jリーグ パーフェクトストライカー |
| 08 | スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… |
| 09 | ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!! |
| 10 | 超空間ナイター プロ野球キング |
| 11 | ファミマガ64 ランキングBOX |
| 12 | ファミマガジャーナルR |
| 13 | ドラゴンナイト4 |
| 14 | ゲームボーイギャラリー |
| 15 | カービィのきらきらきっず |
| 16 | BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～ |
| 17 | アルカノイド -Doh It Again- |
| 18 | ニチブツコレクション2 |
| 19 | ボンバーマンビーダマン |
| 20 | テトリスプラス |
| 21 | ミニ4ボーイ |
| 22 | 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件 |
| 23 | スーパーチャイニーズファイターGB |
| 24 | カメレオン・ツイスト |
| 25 | 超ウルトラ技 |
| 26 | サテラビューステーション |
| 27 | RGB MANIAC |
| 28 | 初心者歓迎N64大全 |
| 29 | 超新ロックオン |
| 30 | 超新ホーミング |
| 31 | 新作ゲームカレンダー |

## 表3 雑誌名

| No. | 雑誌名 |
|---|---|
| 01 | ファミマガWeekly |
| 02 | 週刊ファミ通 |
| 03 | Game Walker |
| 04 | じゅげむ |
| 05 | Vジャンプ |
| 06 | マル勝ゲーム少年 |
| 07 | ゲーメストEX |
| 08 | 月刊ファミ通Bros. |
| 09 | 64ロクヨン |
| 10 | 電撃NINTENDO64 |
| 11 | PlayStationMagazine |
| 12 | ファミ通PS |
| 13 | 電撃プレイステーション |
| 14 | HYPERプレイステーション |
| 15 | THE プレイステーション |
| 16 | サターンFAN |
| 17 | セガサターンマガジン |
| 18 | TECHサターン |
| 19 | 電撃G'sエンジン |
| 20 | LOGIN |
| 21 | マイコンBASICマガジン |
| 22 | コンプティーク |
| 23 | 電撃王 |
| 24 | ゲーメスト |
| 25 | Virtual IDOL |
| 26 | コミックボンボン |
| 27 | コロコロコミック |
| 28 | 少年ガンガン |
| 29 | 覇王マガジン |
| 30 | 週刊少年サンデー |
| 31 | 週刊少年ジャンプ |
| 32 | 週刊少年チャンピオン |
| 33 | 週刊少年マガジン |
| 34 | その他 |

## 表4 機種名

| No. | 機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム |
| 02 | スーパーファミコン |
| 03 | ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット |
| 04 | バーチャルボーイ |
| 05 | ニンテンドウ64 |
| 06 | PCエンジンシリーズ |
| 07 | PC-FX |
| 08 | メガドライブシリーズ |
| 09 | スーパー32X |
| 10 | セガサターン/Vサターン/ハイサターン |
| 11 | ゲームギア/キッズギア |
| 12 | プレイステーション |
| 13 | 3DO |
| 14 | NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ |
| 15 | MSXシリーズ |
| 16 | PC9801/9821シリーズ |
| 17 | DOS/V |
| 18 | マッキントッシュ |
| 19 | ピピンアットマーク |
| 20 | その他 |
| 21 | 何も持っていない |
| 22 | 特に買いたくない |

# 大切な仲間を失わないためにも戦闘の基礎知識を押さえよう

ゲームのストーリーは、人間界を支配しようと企む魔族を主人公が倒すというもの。ゲームは、いろんな人と会話したり、仲間を集めるクエストモードと敵を倒すシミュレーションモードが繰り返されて進行する。だから、戦闘の基礎知識を身に付けておけば、ストーリーがスムーズに展開するぞ。

人間界を支配しようともくろむ魔族が人間界で不穏な動きを開始したとのうわさを耳にした主人公のカケル。この正体不明の黒い霧もなにか関係しているのだろうか？

平和な人間界を荒らす魔族の侵攻をみんなで力を合わせてくい止めるのだ

## 敵軍と自軍の能力を比較しながら戦おう

戦闘に入る前に、まず敵にどんな部隊がいるのかを確認してみよう。そうすることで、部隊の強弱関係を考慮しながら自軍を配置することができるのだ。

自分の部隊のデータはもとより、敵部隊のデータだって、いつでも見ることができちゃうのだ

## 「復活の泉」で部隊を回復させる

戦闘を繰り返せば無傷ではいられない。自軍の受けたダメージを完全回復してくれるのが「復活の泉」だ。この場所に1ターンで戻れる範囲の中で戦闘をすれば、比較的楽に敵と戦うことができる。

復活の泉では1ターンですべての隊員を戦闘不能状態から正常に戻すことが可能だ

## 主要キャラの戦闘力を重点的に強化せよ

ストーリーに深く関わるキャラが1人でも死んだ場合、ゲームオーバーになってしまう。それを防ぐためにも重要なキャラはアイテムなどで攻撃力、防御力、移動力をアップさせておこう。

### 主要キャラ

**カケル** ●剣士隊●
物語の中心となる人物なので、各能力値を平均的にあげておこう

**ナターシャ** ●魔導師隊●
防御力が低いので守りの種を使って防御力をアップさせると良い

**エト** ●剣士隊●
能力値は比較的高いので、その分を他の部隊に使ってあげよう

**マルレーネ** ●弓術隊●
ドラゴンナイト隊を攻撃できる部隊なので各能力値を上げておこう

**セイル** ●戦斧隊●
セイルはドラゴンナイト隊に変わるので早くから鍛えておくと良い

# 部隊の属性をうまく活用して敵との戦いを有利にしよう

各部隊は、独自の攻撃方法があり攻撃力、防御力、移動力などの能力値も異なる。その部隊の長所や短所を巧みに利用すれば、敵と有利に戦うことができるぞ。

○各部隊の能力を把握し、十分にいかせるように部隊を配置させる必要があるのだ

## 標準的な戦力を備えた 剣士隊

攻撃力、防御力ともに標準的。防御力が低い魔導師隊などには有利に戦える。逆に、間接攻撃の可能な部隊から攻撃を受けた場合に反撃ができないのが難点。

○カケルの部隊の攻撃。やったぜ！ クリティカルヒットがでたぞ

## 空中攻撃が可能な ドラゴンナイト隊

移動力、攻撃力がずばぬけて高い。地上ではすべての部隊から攻撃を受けるが、空中にいるときは同じ種類の部隊の他に魔導師隊、弓術隊からしか攻撃を受けない。

○唯一、空を飛ぶことのできるドラゴンナイト隊。味方につけることができれば敵との戦闘で非常に心強い存在となるぞ

## 間接攻撃が可能な 弓術隊

間接攻撃のほかに直接攻撃も可能。森林などの険しい地形でも移動力の影響は他の部隊に比べてそれ程ない。空中のドラゴンナイト隊を攻撃できる貴重な部隊の1つ。

○直接攻撃しかできない部隊に、間接攻撃をしかけると反撃を受けずに済むのだ

## 攻撃範囲が最大の 砲術隊

移動できる範囲は異常に狭いが攻撃できる範囲がずばぬけて広い。長距離からの先制攻撃に有効だが、直接攻撃を受けた場合は反撃ができないので、後方からの攻撃に徹した方が良いタイプ。

○攻撃範囲が広くて良いが、直接攻撃を受けた場合に反撃ができないのが難点だ

## すばやさが抜群の 忍者隊

動きが非常にすばやく移動力に優れている部隊。攻撃力、防御力はそれほどないが、岩や川、森林など地形の影響をほとんど受けずに移動できる。基本的な攻撃方法は直接攻撃だが、キャラによっては間接攻撃が可能な部隊もある。

○動きがすばやい分、移動力もあるのだ

## 障害物を破壊する 工作隊

爆弾を使って岩や木など味方の部隊の進路方向にある障害物を除去することができる部隊。移動力にも優れていて、直接攻撃も可能だが、防御力が低いため敵と戦うのは避けたほうが無難だ。

○経験値は入らないが、橋の上の敵は全滅だ

## ランスで攻撃する 騎馬隊

槍を武器として、直接攻撃のみで敵と戦う。馬に乗って移動するため平地での移動できる範囲は広いが、森林などにおいては地形の影響を受けやすく移動力が極端に低下するのが難点と言える。

○地形の影響を受けやすいこの部隊は、注意しないと身動きがとれなくなってしまうぞ

## 斧を投げて攻撃する 戦斧隊

斧を投げて敵にダメージを与える。直接攻撃、間接攻撃の両方の攻撃が可能。攻撃力、防御力は、それほど劣らないが移動範囲が他の部隊に比べると狭い。

○斧を豪快に振り投げて攻撃をするこの部隊。もう少し移動力さえ備わっていればなぁ

## 間接攻撃に適した 魔導師隊

間接攻撃も直接攻撃も可能だが防御力、移動力に乏しいので直接攻撃向きではない。空中のドラゴンナイト隊へも攻撃できる部隊。

○魔法の種類は部隊によって異なるが、風、炎、稲妻などの魔法があるぞ

# 街や村では仲間同士の交流やイベントが目じろ押し

クエストモードでキャラ同士は戦いの合間に交流を深めていく。ストーリーを進めるには、トルヘスの訓練所で部隊を補充するほかに、いくつかのイベントをこなさなければならない場合がある。

## クエストモードをステージごとに追跡紹介

キャラ同士の交流の中で、カケルはストーリーに影響を及ぼすような質問をされることがある。その最善策を街や村ごとに順を追って伝授していくぞ！



話をして情報収集をする。でも、この男はアヤシイ



幼なじみのナターシャと再会するシーン。ほかにもイベントはたくさん用意されている

## ソニアの街

カケルが最初に訪れる街。まずは、冒険を始めるきっかけとなったバーンに会う。そして、マリアンの家にいるいたずら好きのライナスをおとなしくさせるように頼まれる。頼みをきいた後にバーンの息子セイルが仲間になる。

バーンに会う

マリアンの家

子供たちの面倒をみている非常に慈悲深いお方

愛情の独り占めにライナスの怒りを買う

息子を仲間にするように頼まれる

## ロンボニ王国

1人で寂しそうにしているマルレーネに話し掛けてあげると良い。また、トルヘスの訓練所で補充した部隊のほかに、騎馬隊のビアンカが仲間になってくれるぞ。



ビアンカが仲間に加わる。でも、言葉遣いが変なのが、ちょっと気になるけど何か理由がありそうだな…

## ミシエルの街

ウエンディとロザリンドのそれぞれと話をすれば仲間になってくれる。そのほかに、マルレーネとネレイドに話掛ける2つのイベントがある。ネレイドには、「変だと思う」と答えてあげよう。

エトとナターシャとの関係が気になる様子のカケル。それってもしかして、幼なじみとしてだけなのかな…？



ＳＦＣ版オリジナルキャラのウェンディが仲間に加わったぞ！

## ホビットの村

この村のホビット族の生き残りのジーナと話をしたあとに、部隊補充をすると、ピエールかジーナのどちらかを仲間にできる。

黒いススを落とせば、意外と魅力的な顔をしているかもしれない…

## ブレイズの港町

この港では、ナターシャと会話をすると次に進める。それから、クリアしなくても次に進めるイベントとして、レアの探してるヘレネという女の子もいるので話し掛けてみるのもいいかもしれないぞ。



彼女の名前はヘレネ。レアがずっと探している妹だ。のちのストーリーに深く関わってくる重要な女の子なのだ

クエストモードをクリアする条件として、エトやナターシャと会話することが多い

## 名もない孤島

港を出たカケルたちの船は難破して名もない島に打ち上げられてしまう。この島では、仲間全員と話をした後にエトに話し掛けると話が進む。また、この島では、昼や夜の時間の経過が存在し、その中でストーリーが展開していく。

一緒に船に乗ってブレイズの港を出た他の仲間たちは大丈夫なんだろうか？

仲間全員に話しかけた後にエトと見張りを交替する

エトに近づく



ムムッ…！　よりによって、こんなシーンを目撃してしまうなんて、俺はなんて間の悪いヤツなんだ

マリアンと話をして眠る

みんなに話しかけた後にエトと話をする

孤島から脱出

## タスタの港町

ターニャンに奪われたお守りを取り返す。その後に、トルヘスの訓練所に行くとターニャンかバルカンのいずれかの部隊を補充できる。ナターシャに誰が好きかと聞かれたら、ナターシャと答えよう。

ヘレネってたしかどこかで聞いたことのある名前だな。さぁ〜て、どこだっけ？

ナターシャからもらったお守りを盗んで憎いが、かわいいヤツなのだ

## デスバレー

さらわれたナターシャを取り返すために訪れるSFC版オリジナルのイベントだ。ここでは、バーンたちが石像となってあらわれ、皮肉な再会を果たすことになる。

リディアが石像になってしまったバーンたちを動かしていたのか!?

## ドラゴンの砦

イベントは左図のように進行し、色の違う部分はセイル（その他の部分はカケル）が話を進める。ここではロザリンドには嫌いじゃないと答えるのが得策。砦を出るときにレアと共に行動する5部隊を選ばなくてはならない。どの部隊にするかは慎重に選ぼう。

レアが仲間になる
洞くつに入る
トルルが仲間になる

ホワイトドラゴンとの別れを惜しむトルル

セイルがドラゴンナイトになる
レアがヘレネを助けるためにタスタの港に戻る


ドラゴンナイト隊だけは、戦闘で非常に役立つので絶対に残しておいた方がいいぞ

## ドワラルの村

この村ではウェンディの入浴シーンが見られる。のぞいたあとにもセイルとのおもしろいシーンを見ることができるぞ。そのほかにマルレーネには、キスをすると答えてあげよう。また、セイラの脚線美に関する質問には「だれにも言わない」と答えてあげよう。


1人たたずむ、マルレーネ。何かワケがあるのかなぁ？ 話し掛けてみようかな…

マルレーネにキスをすると答えるとこんなドキドキのシーンを見ることができるぞ

おおっ！ 誰かと思ったらウェンディか。久々に目の保養になるねぇ〜

## ティノの港町

この港では意外にも、いつもセーブのときにお世話になっている小説家の卵ロイドンが仲間になって、主人公と一緒に戦うことになるのだ。また、ナターシャとのイベントも用意されているぞ。

また、エトとナターシャが一緒にいる所を見てしまった。ケンカかな

ロイドンが仲間になるなんて！ もしかして、小説家になるのはあきらめたのかな？

## マルクスの村

エトとナターシャが会話しているシーンを見れば、次に進める。だが、そのほかに、セイルに関することでウェンディからカケルに話をもちかけられるぞ。

セイルのことが気になるらしい。なんだか、けなげだ♡

## リーゼンの街

この街を出るといよいよ、宿敵ルシフォンとの戦いが待ち受けているぞ。仲間との会話にも、戦いを前にした緊張感と旅の終わりを予感させるような別れの寂しさが漂っている。クリアすべきイベントは、ナターシャとカケル、エトとマルレーネの2つがある。

ドラゴンの砦で別れた6部隊のうち半分と合流

ナターシャが、今日は妙に素直に話し掛けてきてくれるぞ

なんだか、激しく言い争ってるようだ

# 80年代の興奮が"いま"風のアレンジで再び!!

任天堂

'97年2月1日発売予定 3000円

13色対応 GB バラエティ 2M
バックアップ(最大1)

## 世間をとりこにした『ゲーム&ウォッチ』懐かしい4つのゲームがよみがえる!!

80年代に任天堂が発売し、一世をふうびした、『ゲーム&ウォッチ』が10数年の歳月を経てGBにリメイクされた。厳選された『マンホール』、『ファイア』、『オクトパス』、『オイルパニック』の懐かしい4つのゲームがひとつになった。そのうえオリジナルに忠実な「むかし」モードと、新要素を加えた「いま」モードとで計8つのゲームが楽しめる。ゲームの難易度は2種類から選択可能だ。

↑知る人にとっては泣いちゃうほどナツカシイ〜

## マンホール

シリーズ中でも初期に発売されたもので、通行人の動きに合わせてフタをしていくゲーム。通行人は代わりばんこに動くので順番を見極めてリズム良くフタをしていかないと落ちてしまう。得点が上がるにつれて通行人の数が増え、スピードも速くなっていくぞ。

↑ななめの移動が最初はちょっとムツカシ

### いまモードでは!

プレイヤーはヨッシーを操ってフタをしていく。ただし「いま」モードではフタの数が4枚になっていて、押さえていなくても1度だけ通行人が通れるようになっている。フタが落ちてしまってもタイミングしだいで通行人を助けることができ、よりスリルがある。

間一髪セ〜フ

↑あのヨッシーが上よ下よと大慌て!

↑マリオも登場。足が速く、アレッと思う間もなく走り去っていく。油断は禁物

## ファイア

青いボディカラーが印象的だったこれも初期のゲームだ。火災の起きたビルから次々に飛び降りる人を、左右にせわしなく動きながら受け止めて救急車まで運びこむゲーム。飛び跳ねる人を受け損なうとミスマークがひとつ付いてしまい、3つでゲームオーバー。

↑次々と飛び降りる人にパニック寸前!

### いまモードでは!

飛び降りるキャラクタの種類が増えて、それぞれが違う高さでバウンドするので、タイミングを取るのが難しくなった。またランダムで出現するタマゴは割れるとスターかボムが現れ、ボムの方を救急車に運ぶとミスになるので注意。

タマゴの中身はな〜に?

突如、現れるタマゴの中身は2種類。スターはボーナスだが、ボムを運ぶとミスになるので落とさなくてはならない。さあ運だめし

↑一定得点でミスがあると、ピーチ姫がハートを投げてくれる。これを取るとミスクリア

↑キノピオ、ノコノコ、コングは重さが違うので弾む高さも変わる。コレ新要素

## “いま”と“むかし”両方を楽しもう

「むかし」モードはオリジナルの『ゲーム&ウォッチ』とまったく変わらない作りで、アクションゲームの原点というべき楽しさを味わえる。また追加された「いま」モードは現代風にアレンジされ、マリオやルイージが活躍するのだ。ゲーム内容も少し複雑になり新鮮な感覚で楽しむことができる。たとえば、一定の得点で行われるミスクリアはピーチ姫などの投げるハートを取るといったものがある。

いま

「むかし」ながらの楽しさにちょっとしたエッセンスを加えて、新鮮なものに

むかし

昔、これにハマッたのだ～。いってみれば、GBの原点ともなった携帯ゲーム

## 高得点でイイコトが!!

各ゲームとも一定得点を出すと「ギャラリー」がオープンして懐かしい『ゲーム&ウォッチ』のデータカタログを見ることができるようになる。また200点取るごとに星がひとつマークされ、5つになるとさらに新しいモードが。

高得点を記録することによって、「ギャラリーコーナー」が開設。全部だせるかな？

過去に発売された「ゲーム&ウォッチ」を閲覧することができ、懐かしさに浸れるよ！

星を集めるとウキッ!?

スターを5つ集めるには1000点必要だ

## オイルパニック

2画面分割のワイドスクリーンで発売された。天井から漏れるオイルを受け止め下の人にうまく渡すのだ。落ちるオイルを受け損なったり、下の人に渡しそびれたらミスとなる。それぞれ3回のミスでアウトとなる。またバケツがいっぱいのときに渡すとボーナスが。

上下の画面で最大5回までのミスがOK

### いまモードでは！

バケツが2つになり6滴までオイルを受け止められる。A、Bボタンで体を入れ換えることができ、満タンの状態でヨッシーに飲ませるとヨッシーがブロックを吐き出すぞ。たくさんのブロックを出させるといいことが起きるよ。

「?」ブロックからハートが出現！

そしてブロックが溜まると、何かが…

バケツにいっぱいのオイルを一気に飲ますとヨッシーの吐く炎はブロックに変わるぞ！

## オクトパス

海底に沈む宝箱を目指して、タコの足に捕まらないようにうまく移動して宝物を引き揚げる。宝物を取って船に戻るとボーナス点が入る。足の動きを読み取って海底を進むのだ。常に1カ所ある、足が届かない安全地帯に逃げ込め。

15年も前に発売されたが、今でも楽しめる

### いまモードでは！

タコは足を伸ばすだけでなくスミを吐いても妨害してくる。タコの足に捕まりそうになっても宝物を持っていれば、それを投げつけて1度だけピンチをしのげる。しかし、欲張って宝物を取りすぎると動きが鈍くなり、捕まりやすくなってしまうので要注意だぞ。

ときにはスミでジャマするオクトパス！

安全地帯でしのぐ

必ずできる安全地帯。良く見ればわかるぞ

最後の手段、宝物投げつけ攻撃なのだ

# あのカービィがパズルゲームになった！

# カービィのきらきらきっず
KIRAKIRA KIDS

任天堂
'97年1月25日発売予定
3000円

13色対応 GB ／ アクションパズル 2M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

## 同じ仲間で星を挟んで消す 少し変わった落ちものゲーム

人気者のカービィが、今度はパズルゲームになったぞ。3匹のかわいい仲間、リック、カイン、クーを使って星を集める（消す）だけのカンタンなルール。同じ仲間で挟めば消すことができるぞ。少し考えれば誰でも連鎖できるので、パズルが苦手な人でも大丈夫。ただ、連鎖を考えすぎて、ブロックが落ちてくる場所まで積み上がってしまうと、ゲームオーバーになるので注意しよう。

### 同じ仲間で挟めば ブロックを消せるゾ

とりあえずブロックを消すには同じ種類の仲間をくっつければ消えるのだが、これではこのゲームの目的でもある〝星を集める〟ことにならない。星を取るには、同じ種類の仲間のブロックで、タテかヨコに挟むか、同じ種類の仲間のブロックで連鎖させればOKだ。ちなみに、違う種類の仲間があいだにあったり、ナナメに挟んだりしても、星を取ることはできないぞ。それどころか、ムダにブロックを積み上げてしまい、ピンチになってしまうので注意しよう。

星を集めるんだヨ

違う仲間だと消えずに残ってしまう

同じ仲間ではさめばブロックは消える

### 配置するブロックで頭をなやますのダ

ゲーム中に落ちてくるブロックは、ばくだんブロック以外のブロックが2つ組み合わさっている。パターンは全部で15。また、下からせり上がってくるブロックはランダムで現れ、すべてのブロックがバラバラに配置される。

### 仲間をうまく使おうネ

●仲間ブロック
上からリック、カイン、クー。カービィの仲間で、デデデ大王を倒す手助けをしてくれる。挟むと星を取ることができるのだ。

●星ブロック
このブロックを仲間で挟んで、消すのがこのゲームの目的だ。

●ばくだんブロック
挟んで消せば、横1列を爆風で吹き飛ばしてくれる。詰まりそうなときに重宝する。

●固いブロック
一度挟むと星ブロックに変化する。難易度が高いといっぱいでる。かなりやっかい。

### パズルのだいご味 連鎖もカンタンだ

落ちものゲームのだいご味といえば連鎖。このゲームの連鎖は、一度連鎖すると星が降ってきて、ブロックの隙間にハマり、次の連鎖が起こる。つまり、連鎖すればするほど次につながり、たくさんの星を取れるのだ。

連鎖の基本は仲間どうしの2連鎖だ

連鎖するほど…

連鎖中のカービィのアクションに注目

星がいっぱい降ってくるゾ

降ってきた星はすぐに消えてしまう

## 誰でも安心して遊べるシンプルなルールのモード

4つあるモードは"星を集める"という目的は変わらないのだが、制限時間があったり、ラウンドがあったりといろいろなバリエーションがある。どれもルールはシンプルで、誰でもカンタンに遊ぶことができるものばかり。難易度を変更すれば、初心者から上級者まで楽しむことができるぞ。

各モードにはそれぞれ難易度がある

ルールは違っても基本は星集めなのだ

どれから遊ぼうカナ～?

## デデデ大王を倒せ! ラウンドクリア

決められた星の数をキャッチする面クリアタイプのモードだ。ラウンドごとに設定された星の数をクリアして、宿敵デデデ大王をやっつけるのが目的。
各ラウンドの開始前に、ブロックが点滅していることがある。最初に落ちてくるブロックをこの場所に配置すれば、まとめて消すことができるというサインなので、見逃すな。クリアしたラウンドはセーブされ、いつでも遊べる。

デデデ大王はブロックを積み上げる

ラウンド開始前に点滅しているブロックを見逃さないようにしよう!

## おたのしみグラフィック

4ラウンドごとにハーフタイムがあって、仲間のキャラがかわいいダンス(?)をしてくれるぞ。さらに各難易度をクリアすると、おたのしみグラフィックを見られるのだ。そして「すごいっ!」のモードをクリアすると「アッ!」と驚くことが待っているのだ。

ハーフタイムではキャラが動き回る

ボーナスグラフィックはキレイだぞ

「すごいっ!」をクリアすると…

## タイムアタック&チャレンジに挑戦

3分間の制限時間があるタイムアタックと、積み上がるまで星を消し続けるチャレンジのモードは、どちらも集めた星の数を競うもの。各モード、上位3位までの成績がセーブされるので、友達と競い合うこともできるね。

制限時間は3分、どれだけ消せるか?

チャレンジ

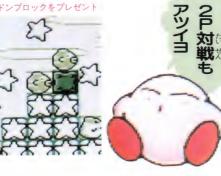
時間は無制限、自分との戦いだっ!!

記録を残そう!

がんばりました!

| チャレンジ | | タイムアタック | |
|---|---|---|---|
| 1ばん | 76 | 1ばん | 62 |
| 2ばん | 51 | 2ばん | 40 |
| 3ばん | 30 | 3ばん | 30 |

記録はセーブされ、いつでも見られる

## 通信ケーブルを使って友達と対戦しよう!

通信ケーブルを使えば2人で対戦することができ、盛り上がること間違いナシ! 相手のブロックが見えないので、スリルはバツグン、もうやめられないね。最初に対戦を選んだ人がカービィ、相手のキャラはワドルディになるぞ。連鎖すればするほど、相手にブロックを送ることができる。相手のブロックを積み上げてしまえば勝ちなので、ドンドン連鎖してブロックを送ってやろう。

2P対戦もアツイヨ

相手にドンドンブロックをプレゼント

コブシは相手の攻撃の強さを表示

# 勾玉の力を借りて悪しき神を倒せ！

# BUSHi 青龍伝 ～二人の勇者～

ぶし せいりゅうでん

T&Eソフト

'97年1月17日発売予定

7980円

## 日本神話の世界を舞台に戦いを繰り広げるアクションRPG

古代日本を舞台に、神を守る勇者の血を引く主人公ジンを操り、邪神「海の兄神」を倒すために戦う、アクションRPGだ。戦闘は、基本的に横スクロールのアクション。しかし、ターン制を採用しており、パズル的な要素が強く、アクションが苦手な人でも頭を使えばクリアできるようになっている。

ゲームの冒頭では、主人公の特殊な技の使い方や敵との戦い方を、使うボタンを表示して、わかりやすく教えてくれるぞ。

フィールドマップ

敵の動きがわかるようになっている

ほとんどの戦闘はこのようなマップで行う

### 初めに戦い方を教えてくれるぞ!!

主人公の師匠イドから戦い方を教えてもらう。なかなかキビシイ人なのだ

キャラクタとの会話は、このようなビジュアルシーンになっている

## 物語をいろどるキャラクタを紹介

主人公ジンは、この世を作った「山の妹神」を護る、4人の勇者の血を引いている。そして、彼らが住んでいた島、「護島」に産まれた。ここでは主人公に深く関わる、キャラクタを紹介していくぞ。

### 主人公(ジン)

山の妹神を護る「武四」の一人、青龍の血を引く15歳の少年。幼いころ神々の戦いで父親を亡くす。代わりに育ててくれた、姉のナミと共に暮らしていた。護島最後の戦士。

### ヲクウ

何者かに魔物にされてしまった少女。森の中で襲われているところを助けられ、元の姿に戻るため共に旅をする。

### ナミ

主人公を母親代わりになって育ててきたが、ある日巨鳥にさらわれる。

### 海の兄神

元は創造神の一人だが、邪神となり巨大な木「魔結之柱」を魔物を産む塔にしてしまった。

勾玉とは、邪神「海の兄神」の魔物を生み出す邪悪な塔「魔結之柱」を壊すために必要なアイテム。敵を決められた行動回数以内で倒すと手に入る。海の兄神との戦いで、敗れた山の妹神が姿を変えたもので、善の意識の結晶。ある島の祭壇の上にたって勾玉を使うと、勾玉が「魔結之柱」めがけて飛び、塔を破壊するのだ。

多くの勾玉を集め塔を破壊するのだ

## 決められたターン数で敵を倒せ 戦略的なバトルが展開するぞ

このゲームの戦闘システムは、マップ上の敵に自分で剣を振って接触したり、敵に接触されることによって戦闘開始になる。このとき、自分から接触すれば先行に、敵が先だと後攻で攻撃することになる。また戦闘は2種類あり、敵が自分と同等もしくは強い場合は、横スクロールの戦闘画面になる。また敵が弱いと、マップ上で剣を振ってそのまま倒してしまえる。

⇧敵が近づくのをまって剣を振ると、自分が先に攻撃できるようになるぞ

**剣を振って先制攻撃だ!**

⇧勾玉を手に入れるのは、横スクロール画面の戦闘のときだけなのだ

### 自分が動けば敵も動くシステムを覚えよう

マップ上の敵や、横スクロールの戦闘場面で戦う敵も、すべて交互に行動するターン制で動いており、自分が1回行動すると、相手も1回動くという戦闘システムになっている。アクション性よりも、どう行動すれば、より安全により速く敵を倒すかが重要なのだ。

**敵の動きを考えて行動するのだ!**

⇧主人公は盾で敵の攻撃を防げるので、敵の攻撃を防いだ後に剣で斬る、という戦い方もできるのだ

### 目標行動回数内で戦闘にケリをつけろ!

横スクロール画面の戦闘では、戦闘開始前に目標行動回数というものが決められる。この目標行動回数とは戦闘にかかる目安となるターン数。これを大幅に超えてしまうと、敵の力が強まり、歩くだけで体力が減っていく。また経験値と行動回数は密接な関係があり、行動回数内で戦闘を終了すればボーナス経験値がもらえるのだ。消費する行動回数が少なければ、少ないほどもらえる経験値は多いぞ。

⇧目標行動回数をオーバーするのは、表示された数字の2倍までに抑えたい

戦闘結果
目標行動回数 35
行動回数 14
★特別経験値 8
経験値 290
経験値倍増!!

⇧敵を速く倒せれば、経験値も多く入り、レベルアップも速く、旅が楽になる

### 気合いためなどの特殊攻撃を持つ主人公

主人公は剣を振って攻撃をする通常攻撃だけでなく、特殊な技を使うことができる。気合いをためて周りにいる敵を一度に倒す技や、シメワという腕輪の力を借りて、気の盾を作り防御したり、その盾を飛ばすことができるのだ。主人公のレベルが上がっていけば、特殊攻撃も威力が上がっていき、いくつかの技を覚えるようだ。

⇧盾を飛ばして、敵を攻撃することができる。ただし威力は剣の半分だ

**周囲の敵を一掃!!**

⇧⇧気合いためは囲まれたとき有効だが、使った後しばらく動けない

### 仲間の能力を使って難関マップをクリア!

ゲームを進めていくと、主人公一人ではクリアできないマップが出てくる。そこで、仲間のヲクウの能力を使うのだ。ヲクウは初めのうちは、ジャンプができない主人公を高い場所まで運んでいく能力しかないが、各地にある能力を得る泉に入ることによってさまざまな力を得ることができるぞ。

ヲクウ「ジン。もう1度 入っても いいかな?
はい
いいえ

⇧ヲクウが能力を得ることができる泉は、4つあるらしい

**ヲクウの能力**

**敵を攻撃する**

赤い泉に入った後のヲクウは、離れた敵を攻撃できる

**主人公を運ぶ**

初めは主人公を運ぶことができる。ただし長くはもたない

SFC

アルカノイド　ドウ　イット　アゲイン

# ARKANOID Doh It Again

## ブロックを、敵をそして巨大ボスをクズしつくせ！

タイトー　'97年1月15日発売予定　4980円

SFC　パズル 4M
最大2人同時プレイ可
マウス対応

## ブロックくずしの革命児アルカノイドが復活！

過去にアーケードやファミコンなどで登場した名作『アルカノイド』がスーパーファミコンになって帰ってくるぞ！　以前ファミコン版が登場したときは専用コントローラが付属していたが、今回はスーパーファミコンマウス対応になって独特の操作感を楽しめるぞ。もちろんコントローラでもプレイ可能だ。さらに2人で協力してステージをクリアしていくモードや3本勝負の対戦モードも追加されパワーアップしたのだ。

○今回はスーパーファミコンマウスに対応している。操作は快適で楽しいぞ

ボス戦だ!!

○このような巨大ボスとの戦いも待ちかまえている。球を撃ってくるので注意！

## 9種類のアイテムでバウスをパワーアップ

バウスと呼ばれるバーでボールをはね返しブロックを壊すと、9種類のカプセル型アイテムが出現することがある。これらを取ればバウスが伸びて、ボールをはね返しやすくなったり、ビームを撃てるようになって、アッという間にブロックを壊せたりする。カプセル型アイテムをうまく使いこなせるかどうかが、ステージクリアの大きなポイントになってくる！

### 全アイテム一覧表！

| アイテム | 効果 |
|---|---|
| メガボール | ボールの色が青色から緑色に変化して、物体を貫通する能力を持つようになる |
| レーザー | ブロックや敵を破壊するレーザーを発射。2個、3個と取るとタメ撃ちも可能に |
| 1UP | これを取れば1UPする。高得点を狙うなら、ぜひ欲しいアイテムである |
| エクスパンド | バウスの長さが伸び、ボールを取り逃がしにくくなる。2個取ればさらに伸びる |
| サンダー | バウスの左右にプラズマが出現。1回だけプラズマの部分でボールをはね返せる |
| スロー | このカプセルを取ると、ボールのスピードが遅くなってはね返しやすくなる |
| キャッチ | ボールをバウスに一定時間くっつけて、自分の好きなタイミングで発射できる |
| ディスラプション | ボールが8個に分裂して飛び散り、画面中のブロックや敵を破壊する |
| ブレイク | 画面右にワープゾーンが出現。バウスをくぐらせれば、次の面にワープできる |

## 今回新たに加わった2人同時プレイ

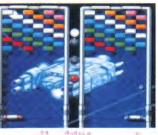
2人プレイモードは従来からある交互プレイと、今回新たに加わった協力モードと対戦モードの計3つがある。この新たに加わった2つのモードはどちらも同時プレイになっていて、エキサイトすることうけあいなのだ。

### 協力プレイ

2人で助け合ってステージを攻略していくのがこの協力プレイだ。難易度は特に難しくなるということもないので、うまい人といっしょにプレイすればクリアがとても楽になってくるぞ。

○ふたりでプレイすれば全面クリアも十分にねらうことができるぞ

### 対戦プレイ

協力とは一転して3本勝負で争うのがこのモード。2分割された画面で先にクリアしたほうが勝ちとなる。またボールを取り逃がした時点でそのプレイヤーは自滅となり、負けとなってしまう。

○先に2本先取したほうが勝ち。その前の自滅に注意！

## エディットモードで自由な創作が可能

好きな面を作れるエディットモードは、スーパーファミコンになって使えるブロックの色が増えた。さらに、敵の配置や背景の色も自分で決めることが可能だ。

インベーダー

○タイトーといえばやはりこれ。アルカノイド流ナゴヤ撃ち（？）で壊せ！

バブルボブル

○バブルン君も作ってみたけれどちょっと壊すのがかわいそうな気が…

### 友達にプレイさせよう

○オリジナル面は友達に挑戦させよう。難しいステージを作っちゃうのもアリ

SFC

# 3つの種類の定番ゲームが多彩なモードで楽しめる！

SFC バラエティ 12M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可
スーパーファミコンマウス対応

**日本物産　12月27日発売予定　7980円**

日本物産より以前発売された2つのゲームがカップリング。麻雀・将棋・五目並べの3つの定番ゲームが楽しめるお得なタイトルになって登場だ。ただ麻雀や将棋をプレイできるだけでなく、いろいろなモードが用意されているのがこのゲームの特徴だ。

## 遊び方がいろいろ『スーパー五目・将棋』

カップリングされているひとつ目のタイトルは『スーパー五目・将棋』。五目並べと将棋をさまざまなモードでプレイできる。コンピュータとのノーマルな対局でも親切な機能がいろいろついている。プレイヤー同士の2人対局も可能。

### 2つのモード 五目

「五目並べ」では2つのモードが用意されている。よわい・ふつう・つよいの3つのレベルから対局相手を選んで対局するのが「フリー対局」。また15回戦をひとつの場所として連続で対局するのが「五目ずもう」。その場所の成績によって序の口から横綱までのランクがつけられ、昇進に挑戦する。

3連・4連になったときには石がキャラクタに変化して注意を引いてくれるぞ

### 3つのモード 将棋

「将棋」では3つのモードがプレイできる。「フリー対局」は3段階のレベルの相手を選んで対局する。対局中にワンポイントのアドバイスを表示する機能もある。「定跡対局」では将棋の代表的な戦法を選んでプレイできる。途中までのコマ組みはコンピュータが行い、そこからが対局となる。「将棋ずもう」は五目とほぼ同じルールで昇進を目指して戦う。7回戦になっているのが相違点。

フリー対局

自分と対局相手の思考時間も設定可能。音声による棋譜の読み上げも可能なのだ

定跡対局

どれをえらぶ

| | | |
|---|---|---|
| 矢倉崩し | 対 | 矢倉1 |
| 矢倉棒銀 | 対 | 矢倉2 |
| 矢倉すずめ刺し | 対 | 矢倉3 |
| 棒銀 | 対 | 腰掛銀 |
| 腰掛銀 | 対 | 相腰掛銀 |
| 中飛車(5七銀型) | 対 | 居飛車1 |
| 中飛車(6七銀型) | 対 | 居飛車2 |
| 中飛車(つの銀) | 対 | 居飛車3 |

将棋の代表的な定跡をプレイしながら覚えられる。定跡の種類も豊富に収録

将棋ずもう

春場所
三日目
あなたは　序の口　です。
今場所成績　0勝　2敗
通算　成績　0勝　2敗

7日間を1場所として対局。番付を上げていく。相手のレベルはやや高いかも

## レベルに合わせて遊べる『麻雀繁盛記』

『麻雀繁盛記』では3つのモードで麻雀がプレイできる。プレイヤーのレベルに合わせて相手が強くなっていくのが特徴だ。モードによっては2人打ち・3人打ち・4人打ちを選んで対局もできる。

### 初級からプロ級まである

打ち方に特徴のある16人のキャラからひとりを選んで、残りのメンバーと2人打ちで対局していくモード。初級から始まり中級～上級へとレベルアップしていく。プロのレベルまで用意されている。

初級モード
中級モード
フリー対戦モード

初級からプロ級まであるコンピュータとの2人打ち対戦モード。敵は15人いる

16人のキャラは女のコや子供も登場！

手ごわい小学生!!

### 特徴あるキャラで対局

「フリー対局」では16人のキャラの中から自分のキャラを選んで対局。2人打ち・3人打ち・4人打ちの3種類の対局が可能になっている。対局相手も16人のメンバーの中から選ぶことができる。

美少女4人打ちも！

フリー対局ではこんな対局も可能　かわいいキャラでも結構手ごわいぞ

### 懐かしの麻雀ゲームをプレイ

「レトロモード」では'80年代にアーケードで活躍した2つの麻雀ゲームを再現。『ロイヤルマージャン』は2人打ち麻雀の元祖的存在。『雀豪』は3人打ち麻雀だ。

1983年に登場したアーケードの3人打ち麻雀ゲーム。ファンには懐かしいかも

ロイヤルマージャン

こちらは1982年登場の2人打ち麻雀。歴史を感じさせるシンプルな画面だね

## ビー玉1発に狙いをこめて撃破しよう

最近、小学生の間で大ブームの「ビーダマン」がシューティングゲームで登場。このゲームは各ステージに出現する複数の爆弾にビーダマンから発射されるビー玉をぶつけ、爆発させるといった内容で、爆弾はあらゆる場所やタイミングで出現してくる。また、1ステージにつき1発しかビー玉を発射できないので、爆弾の大きさによる爆発範囲を考えてうまく爆発させて連鎖させよう。このほかにも友達のビーダマンと対戦できるモードなどもある。

### 爆弾の動きを読め

●各ステージ前の"PREVIEW"をよく見て策を考えてから本番に臨もう

●爆弾の動き以外に、仕掛けにも注意

### しめ打ちせよ

●ビー玉にカーブをかけたり、威力のある玉を打ち出す技「しめ打ち」

●パーフェクトを狙うには爆発させるだけでなくタイミングも必要

### めざせ攻略王!!

ALL JAPAN B-DAMAN ASSOCIATION
認定証
なまえ しろボン
ランク グレートビーダー
とくてん 9500てん
バーストショットマガジンをかってね!
マスター攻略王

●各レベルの終了後、マスター攻略王の認定を10段階で行う。これはパーフェクト回数に比例するのだ

## ビー玉をぶつけ合う4人バトル

このモードは最大4人同時プレイが可能で、規定時間内に対戦相手へ無制限に打てるビー玉をぶつけ、その数を競うモードである。一番多くぶつけて勝てば、ビーダマンのスピードが上がるなどの効果があるカスタムパーツがもらえる。一方、対戦中に各人の間を巡るドクロを取らされてしまうとスピードが落ちたりもする。

### ぶつけまくれ

●カスタムやドクロを持つ人とぶつけ合うと立場が逆転するぞ

### 勝利のポーズ

●ほかのビーダマンのリアクションが面白い

## カスタムでパワーアップ

バトルモードで勝つと、カスタムパーツ獲得のためのルーレットに挑戦できる。ルーレットが止まったところのパーツを取得すると次の戦いを有利に進められるぞ。

●ドキドキのルーレットターイム! でもこのように"スカ"が出ちゃうことも

| パワーウイング | ビーダーブレード | ジャイアントボム |
|---|---|---|
| 「しめ打ち」の状態が長持ちするので、モタついている相手を狙おう | ビーダマンが動くスピードを速くする。パーツの中でも一番ツカエル | ビー玉のかわりにこれを使えるようになると爆発で敵は動きにくくなる |

## マイビーを作ろう

3つのパーツから作れるプレイヤーオリジナルのビーダマンで各モードをプレイすることもできる。

●"人形は顔が命" 6種のコミカルな表情から選ぼう
●体の色と合わせてさまざまな組み合わせを楽しもう

"元祖"パズルゲームをストーリーと合わせて楽しめる

# TETRIS PLUS

テトリスプラス

ジャレコ 12月27日発売予定 3980円

| 13色対応 GB | パズル 2M |
|---|---|
| バックアップ(最大1) | |
| 2人同時プレイ可 | |
| 通信ケーブル対応 | |

GBに"元祖落ちゲー"としてあまりにも有名な『テトリス』が装いも新たに帰ってきた。このゲームには普通の『テトリス』が遊べることに加えて、世界各地の遺跡を巡る"教授"と"じょしゅ子"をゴールまで導く、面クリアタイプの「パズルモード」がある。これら以外にも「VSモード」やオリジナルのステージが作れる「エディットモード」など、全部で4つのモードを楽しむことができる。

『わくわくっ!』

○いよいよ探索に出発する"教授"と"じょしゅ子"。2人を待ち受けるのは…

『センセイ そのカッコ…』
『カッコいいじゃろ?!』

○世界をまたにかける"教授"。でも、実は"じょしゅ子"の足手まとい?

"教授"と"じょしゅ子"が世界各地の遺跡を探索するというストーリー仕立て。遺跡の中ではトゲトゲの吊り天井や、ブロックが2人の行く手をジャマしてくるのだ。『テトリス』のルールでブロックを消し、教授が吊り天井に触らないうちに各面のゴールである床へ導いてあげよう。教授は体にブロックが重なると上によじ登ってしまうので、教授の動きに注意してブロックを積もう。

100コのパズルがある

WORLD MAP
EGYPT

○世界の4つの遺跡を制覇しよう!

○複数ラインを一遍に消すよりも、教授の逃げ道を塞がないよう効率よく消そう

○2ブロック以上の隙間だけ落ちる

○この置き方が教授には最適な道

NEW

## オリジナルステージを作れるエディットモード

このモードでは、プレイヤーオリジナルのステージを「パズルモード」のシステムでデザインできる。スタート時の吊り天井の位置や教授の出現位置を設定し、プレイヤー好みにブロックを積み上げられる。このオリジナルステージは10面までセーブできるので、プレイヤーなりの趣向で楽しめる。

○お気に入りのキャラクタなぞいかが?

絵にしてみたり

○言葉や気になるアノ人の名を入れても

文字を書いてみたり

## おなじみのクラシックモード

いわゆる昔ながらの『テトリス』。落ちてくるブロックを回転させ、積んで消していくものだ。初心者はまずここでコツをつかんでから「パズルモード」に挑戦しよう。

○枠の両側のレベルメーターはライン消しで上昇し、一番上に行くとレベルアップ

パズルモードの対戦で教授がゴールにたどり着く早さを競う。1ゲーム3本勝負だ。吊り天井の高さでハンデもつけられるぞ。

○2ライン以上消してジャマしよう

J-ウイング　12月27日発売予定　4980円

## パーツを買いマシンをチューンナップ

ゲームボーイで自分のミニ4WDをチューンナップするソフトが登場した。この『ミニ4ボーイ』は主人公である君が、自分のマシンを組み立てることから始まる。フロント、センター、リア用にそれぞれ32種類あるパーツの組み合わせによって、外見も性能も違う3万2千通り以上のオリジナルマシンを作ることが可能。組みあがったマシンには、好きな名前を付けることもできるのだ。マシンはそのままでは不安なので、まずお店にいってチューンナップパーツを買ってレースに挑もう。

### 3万2768通りの組み合わせ!

魂を込めてキミだけのマシンを作り上げる。名前もカッコイイのをつけよう

### いらっしゃい!

ここがパーツショップだ。新しいパーツの入荷がないか要チェックだぞ

## レースに出場して勝ち抜いていこう

レースにはカテゴリーがある。主人公は最初、最下位80位のランクなので80位から71位までが所属する一番下のカテゴリー9からスタートする。レースを勝ち抜き、10勝するごとに所属するカテゴリーが上がるぞ。ただし10戦目ごとにライバルたちとの戦いが壁として立ちはだかってくる。レースに勝って次のカテゴリーに進むのだ。

レースではAボタンを押すとマシンを手から離しスタート。す早くAボタン

### ライバル出現!

**シャドウマスク**

時々、しかも突然現れる謎の人。一体この人は何者なんだろう?

**ほしのじゅん**

謎の美少女ほしのじゅん。愛車でキミに挑戦してくるぞ!

## パーツのチェックはこまめに行おう

ゲームを勝ち進んでゆくうちに、なぜか行きづまってしまうことがある。そんな時には、マシンのパーツをチェックすれば勝利の糸口を見つけることができる。

### パーツの買い逃し

カテゴリーが上がるにつれ、扱えるパーツが増えていく。こまめにショップへ通っていると、店頭に新しいパーツが並べられていることがある。そんな時はすかさず買っておくようにしよう。

### パーツの選択と改造

コースにあったパーツを的確に選択しているかチェックしてみよう。また同じ部分に使う異なった特性を持つ2つのパーツ(タイヤやウイングなど)をかけあわせ、1つの中間特性を持つ改造パーツをつくれるぞ。

### さあ!テスト走行だ!

お店でもテスト走行が可能なのだ。ガンガンと走らせせようぜ!

### パーツを取り付けて

せっかく苦労して集めたパーツは、忘れないで取り付けるようにしよう

## 通信対戦で互いに育てたマシンで友達とレースバトル!

自分が手塩にかけて育てた自慢のマシンを、ゲーム中のライバルと戦わせておくだけでは、あまりにももったいないハナシだ。このゲームでは、通信ケーブルを使うことによって、友達の育てたマシンとレースバトルを楽しむことができるようになっているのだ。

### バトルコースは3つ

バトルレースは3種類の異なるコースが用意されている。それぞれのコースにはどんなセッティングが合っているのかを考えた上で、有効なパーツ選択をしよう。

### ほしいパーツを奪え

バトルレースの決着がついた後で、勝ったプレイヤーは相手の持っているパーツを奪うことができるぞ。入手できるパーツはレース前に相手の持っているパーツの中から選択するのだ。どうしても欲しい物があるときは、絶対に勝ってパーツを頂こう!

勝負

お互い自慢のマシンだ!絶対負けるわけにはいかないぞ

## 1通の手紙から始まる殺人事件を解決せよ

コミックやアニメで人気の『名探偵コナン』が、GBで名探偵ぶりを披露するぞ。コナンたちが招待された遊園地で起こった殺人事件を推理し、解決していくアドベンチャーゲームだ。プレイヤーはコナンになって、犯人を暴き出すのだ。また、事件を解くのにかかった時間によって、エンディングで自分の名探偵度がわかるぞ。

○有名な探偵として招待されたが、それだけの理由じゃなさそう…

○この中に絶対犯人がいるはずなんだけど、一体誰が殺人犯？

○徐々に核心に迫りつつあるコナン

## 聞き込みと推理で犯人をあばき出す

事件の手がかりは足で探すと言われるが、ゲームの中でもそれは同じ。プレイヤーは事件の手がかりを求めて地下遊園地の中を歩き、いろいろな場所を調べて推理を行っていく。また、各話の途中で選ぶ選択肢によって、エンディングが変わってくるのだ。もしも間違っている推理をしたり、犯人とわかっていても、証拠が足りなかったりすると、迷宮入りしてしまうこともあるのだ。

○手がかりを見つけたら人と話してみよう

○ここで名探偵の名に恥じないような推理をするのだ!!

**ここで名探偵の本領発揮だ！**

## 遊園地で起こる3つの事件を紹介

遊園地にはジェットコースター、巨大迷路、ホラーハウスと3つのアトラクションがある。それぞれのアトラクションで、異なったストーリーの殺人事件が起こるのだ。殺人事件の被害者となる人は、いろいろな悪いうわさが絶えない、遊園地のオーナーだ。3つの事件はそれぞれアトラクションの特徴を利用した殺人事件ばかりで、プレイヤーを悩ませることになるぞ。

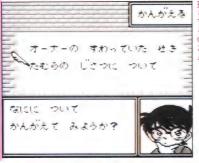
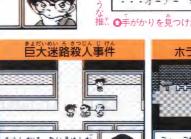
### ホラーハウス殺人事件

○ホラーハウスでは、ついさっき別れたばかりのオーナーの首が…

### 巨大迷路殺人事件

○巨大迷路では後から来るはずのオーナーが殺されている！

### ジェットコースター殺人事件

COASTER

た　たいへんだ！！
オーナーが　どこかに
ふっとばされた！！

○セーフティーバーに細工がされ、走行中オーナーは振り落とされた！

## もう一つのお楽しみミニゲーム

ゲームを進めていくと、いくつかミニゲームができるようになる。初めは数が少ないが、事件を解決していくうちに増えるぞ。シナリオの途中でもできるので、推理で疲れた頭を休めるにはもってこい。ここでは2つのゲームを紹介する。

### とるとるキャッチャー

十字ボタンで右に動かし、取りたい物のところまできたら、上を押してアームを合わせる。取るのは少し難しいが、物の値段によって入る得点は変わってくるぞ。

○なかなかタイミングが難しい。このゲームは慣れが必要か？

### たいかんスケボー

スケボーにのるコナンを操って、ライバルよりも早くゴールインした方が勝ち。しかし、センターラインと、コナンの左側のラインを越えるとゲームオーバーになる。

0' 02

○ゴールするだけでもいいが、やはりパーフェクトな走りをしたい！

# スーパーチャイニーズFIGHTER GB

『スーパーチャイニーズ』の面白さをそのまま格闘ゲームに！

13色対応 GB　アクション 8M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

カルチャーブレーン　12月28日発売予定　3980円

## 本格派格闘ゲームに反則(?)アイテムあり

おなじみ『スーパーチャイニーズ』シリーズのキャラたちが活躍する、本格派格闘ゲームだ。格闘ゲームでありながら、一発大逆転の切り札となる、バクダンや落とし穴などのユニークなアイテムを、戦闘中に一度だけ使える。アイテムはCPUと対戦するサーキットモードでも、友達と対戦するVSモードでも使うことができる。

ルーレットで獲得したアイテムを、戦闘中に一度だけ使うことができる

宇宙一のファイターを目指して、キャラ総当たりのバトルを繰り広げるのだ

サーキットモード

スーパーゲームボーイがあれば、ソフトが1本でも対戦できるぞ

## 追加装備技を選んでファイターをエディット

各キャラにはそれぞれ通常装備技（必殺技）と、やる気まんテン必殺技（超必殺技のようなもの）を使用できる。このゲームではさらに、追加装備技というものがある。それぞれのキャラに5つずつ用意された必殺技の中から、3つ選んで追加できるので、同じキャラでもプレイする人によって、まったく違ったものになるぞ。よ〜く考えて最強ファイターをエディットしよう。強力な技よりも、自分が出しやすく使いやすい技を選んだほうがいいかも!?

### 通常技＋3つの追加技

追加技はコマンドも表示されるので、使ったことのないキャラを選んでも安心

同じキャラでも、追加する技によって強さが結構変わったように感じる

### 自分だけのキャラを作れ

## 宇宙一を目指す12人のキャラたち

自分が使えるキャラは、『スーパーチャイニーズ』シリーズに出てきたキャラクタ12人。それぞれスピード、パワー、うたれづよさが設定され、当然、必殺技もキャラによって違う。このゲームの重要な技でもある、相手の攻撃をかわした状態から攻撃に転じるカウンター技の「スーパーテクニック」と、相手の攻撃をガードしてつかみ、そのつかんだ状態から反撃する「スーパーディフェンス」は、キャラクタによってどちらかしか使えない。これもキャラクタを選ぶときの重要な選択肢なので、使いやすい方を選ぼう。

**ジャック**
『スーチャイ』シリーズの主人公。炎系の必殺技を持つパワーファイター

**リュウ**
『スーチャイ』シリーズのもう1人の主人公。すばやい動きと雷系の技を持つ

**シュババーン**
シュババーン帝国の末裔。ジャックとリュウのライバルでもある一匹狼

**カマンチャイ**
相手を血の海に沈めないと気が済まないという残虐さ。宇宙ムエタイを操る

**アストロジョー**
全宇宙統一サイバーボクシングチャンピオン。勝ち方にこだわっている

**ゴウファイヤー**
闘うときも食事をするときも、何をするにも常に全力をつくす熱血空手家

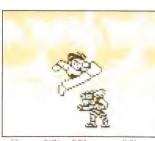
**ドンチューカ**
宇宙ラーメン屋台のおやじ。ヘンテコな拳法・来々拳を使う暗殺者なのだ

**ポイ道士**
不思議な術を使い霊を操る老人。闘いになると気合いバリバリ熱血ジジイになる

**リンリン**
ポイ道士の助手をつとめる元気な女の子だ。ジャックとリュウのアイドル

**ホクチン**
『スーチャイ』おなじみのトラブルメーカーの皇子様。特殊霊魂に変身して登場

**キョンキョンシー**
宇宙空間での行動も可能な強靭な鋭い爪と牙が武器。気功術で動く死体

**笹影　弦次郎**
愛刀笹カマを相棒に宇宙を渡り歩く浪人。剣の腕は超一流だが、少しヌケてる

同キャラ対戦も可能なので、自分のお気に入りのキャラで闘える

ジャックとリュウもこのゲームではライバル。どっちが強いかな？

# 切手でタイムトラベル

郵便局

TIME TRAVEL

## 1997

**1月**
28日発行　戦後50年メモリアルシリーズ第5集

**2月**
7日発行　長野オリンピック冬季競技大会（寄附金付）

**4月**
18日発行　切手趣味週間

**5月**
2日発行　最高裁判所50周年記念
12日発行　メキシコ移住100周年記念
16日発行　国土緑化
20日発行　参議院50周年記念

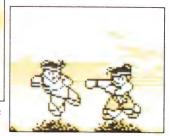
**7月**
23日発行　ふみの日

**8月**
11日発行　高校定時制通信制教育50周年記念

**9月**
1日発行　日本チリ修好100周年記念
1日発行　労働基準法制度50年記念
12日発行　第52回国民体育大会記念

**10月**
6日発行　国際文通週間
9日発行　新国立劇場開場記念

**11月**
4日発行　文化人切手
14日発行　平成10年用年賀

**12月**
1日発行　気候変動枠組条約第3回締約国会議記念
2日発行　農業災害補償制度施行50周年記念

### ★長野オリンピック冬季競技大会（寄附金付）

1998年に長野で開催される、第18回冬季オリンピック競技大会の準備・運営資金への寄附を目的とした切手。日本での開催は、1972年の札幌大会以来26年ぶりになる。

1972年2月3日発行
札幌オリンピック冬季大会記念

〈フィギュアスケート〉

### ★ふみの日

ふみ（文）は手紙のこと。毎年「文月（陰暦で7月）、文（23）の日」には、手紙文化の発展を願って切手が発行される。

1996年7月23日発行
平成8年ふみの日
〈うまと手紙〉

### ★新国立劇場開場記念

日本初の4面舞台を備えた新国立劇場が1997年10月に開場。歌舞伎など日本の伝統芸術を上演する国立劇場に対して、主にオペラやバレエ、現代舞踏などの舞台となる。

1966年11月1日発行
国立劇場開場記念
〈国立劇場全景〉

### ★切手趣味週間

郵趣（切手を収集する趣味）の普及を図るため切手が発行されるほか、期間中に全日本切手展が開催される。

1996年4月19日発行
平成8年
切手趣味週間
〈安田靫彦画「窓」〉

### ★参議院50周年記念

1947年、新憲法のもとで第1回の国会が開かれて1997年で50年目を迎える。この時、旧憲法の貴族院が廃止されて新しく参議院が誕生した。

1980年11月29日発行
議会開設90年記念
〈議事堂にハト〉

### ★文化人切手

日本の学術・文化の発展につくした人物が描かれる文化人切手。1997年は、小説家の幸田露伴と浮世絵師の安藤広重が選ばれている。

1996年8月27日発行
平成8年
文化人切手
〈宮沢賢治の肖像〉

注1：発行月日などは変更になる場合があるよ。
注2：上記のほか、新しいシリーズ切手（5件）の発行も予定されているよ。

### ワクワク切手塾　レッスン6

## 新発行切手の詳しい情報は、ここでチェック！

●切手発行日の1カ月ぐらい前になったら、郵便局をチェック。ポスター掲示などの情報案内のほか、解説紙「わくわく切手ニュース」も参考にしよう。

●テレホンサービスで、新発行切手の情報を聞くこともできるんだ。

東京03-3294-9551　名古屋052-961-9223　大阪06-945-0021

### 1997年最初の切手は、コレ！

戦後日本の歩みをふりかえるシリーズもいよいよ最終。今回のテーマは「私が選んだ懐かしのスター」だよ。

1月28日発行
戦後50年メモリアルシリーズ第5集
〈石原裕次郎〉〈美空ひばり〉〈手塚治虫〉

# 毎週土曜日 発売前ゲーム、おためしあれ

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！ 毎週土曜日の時～時まで開場。入場無料だ。そのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。

## ファミマガLandでできる!!

■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)
～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄)
～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)

高速湾岸線
地下鉄 新木場
新木場駅
ウッドショップもくもく
NEC
ファミマガLand
■はバス停です。
※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

## 毎週日曜日は じっくりプレイの会員Day!!

「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことでに登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。来場会員は交通費1000円の特典つき！

## 注意!! 明日（12月28日）のファミマガLandはお休みです。次回は'97年1月4日開催です。

### 1/4・5ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（1/17～23発売予定ソフトが対象）

**スーパーファミコン最新作**
- ●プロ野球スター／カルチャーブレーン／スポーツ
- ●BUSHI　青龍伝～二人の勇者～／T&Eソフト／RPG

**プレイステーション最新作**
- ●CIVIZARD 魔術の系譜／アスミック／シミュレーション
- ●同級生麻雀／アローマ（ユーメディア）／テーブル
- ●F1チーム運営シミュレーション F-1GRAND PRIX 1996／ココナッツジャパンエンターテイメント／シミュレーション
- ●上海 Great Moments／サン電子（サンソフト）／パズル
- ●レイ・トレーサー／タイトー／スポーツ
- ●公開されなかった手記／Team Bughouse（オンデマンド）／アドベンチャー
- ●HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！／メディアワークス／パズル

**サターン最新作**
- ●ハイパー3Dピンボール／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／テーブル
- ●天地無用！　登校無用アニラジコレクション／エクシングエンタテイメント／アドベンチャー
- ●タイムギャル&忍者ハヤテ／エグゼコデベロップメント（エグゼコ）／アドベンチャー
- ●ロックマン8　メタルヒーローズ／カプコン／アクション
- ●心霊呪殺師　太郎丸／タイムワーナーインタラクティブ／アクション
- ●ブラストウインド／テクノソフト／シューティング
- ●2TAX　GOLD（ニタックス　ゴールド）／ヒューマン／ETC

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

来年は『BUSHI 青龍伝』ができる!!

### 1/11・12ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（1/24～1/30発売予定ソフトが対象）

**ゲームボーイ最新作**
- ●カービィのきらきらきっず／任天堂／パズル

**プレイステーション最新作**
- ●峠MAX 最速ドリフトマスター／アトラス／スポーツ
- ●Metaphlist～μ.X.2297～／A.D.M／シューティング
- ●プリンセスメーカー ゆめみる妖精／SCE／シミュレーション
- ●FIGHTING NETWORK RINGS／ナグザット／スポーツ
- ●ゲゲゲの鬼太郎／バンダイ アドベンチャー
- ●恐怖新聞／ユタカ／アドベンチャー

**サターン最新作**
- ●EVE　burst　error／イマジニア／アドベンチャー
- ●SUPER　CASINO　SPECIAL／ココナッツジャンパンエンターテインメント／テーブル
- ●デイトナUSA　CIRCUIT EDITION／セガ／スポーツ
- ●ダイナマイト刑事／セガ／アクション
- ●はいぱぁセキュリエィーズS／ビクターインタラクティブソフトウェア／シミュレーション
- ●トゥームレイダース／ビクターインタラクティブソフトウェア／アクション

**PC-FX最新作**
- ●バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム／ビクターインタラクティブソフトウェア／NECホームエレクトロニクス／RPG

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

### 次号（1月10日発売）予告

●どこよりも速く！どこよりも正確！
『TOBAL2』（PS）
『ドラゴンナイト4』（PS）
『アンジェリークSpecial2』（PS）（SS）
他、スクープタイトル続々掲載!!

●週刊ゲーム誌の常識を破る！超攻略
『新スーパーロボット大戦』（PS）
『レイストーム』（PS）
『天外魔境 第四の黙示録』（SS）他

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガWeekly事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

ファミマガ64&日本システムサプライ合同企画！

High Voltage Screaming Action

# Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

## 「敵モンスターデザイン」&「"カメレオン"舌づかいアイデア」大募集!!

ファミマガ64 & DIGIPARK JAPAN SYSTEM SUPPLY

### キミのアイデアが活かされる2大コンテストを誌上で開催！

デフォルメされたカワイイキャラクタが主人公の『カメレオン・ツイスト』。主人公"カメレオン"が、その長い舌を駆使して敵モンスターと戦っていくというアクションゲームなのだ。

今回このゲームを制作している日本システムサプライとの合同企画として、読者からの募集による「カメレオン・ツイスト 2大コンテスト」を開催することになったぞ。それぞれの最優秀賞にみごと選ばれると、豪華賞品のほかにそのアイデアがゲームに採用されるという特典が付くのだ。キミがゲーム開発者として名前を連ねるチャンス！ どしどし応募しよう。

**豪華特典を用意**

- ●最優秀賞（各1名）
  アイデアをゲームに採用
  製品版＋スタッフロール
- ●日本システムサプライ賞（各若干名）
  メーカー特製グッズ
- ●ファミマガ64賞（各若干名）
  編集部特製グッズ

### コンテストその1 キミだけのオリジナルモンスターを考えよう

1つめのコンテストは敵モンスターデザイン募集。とくに開発サイドからの制約はなく、自由な発想で敵モンスターを考えて欲しい。でも主人公の"カメレオン"がカワイイキャラクタだから、あまりコワくて迫力のあるモンスターだと不釣合いかも。ハガキにはモンスターのイメージイラストと、そのモンスターの名前、攻撃方法なども考えていっしょに書き添えよう。アイデアが採用されると、キミのモンスターがポリゴンになってゲームに登場することになる！

●大きなせびれを持つモンスター。名前もズバリ「セビレエイ」

●フグみたいな「ハリイッポン」。背中のハリで攻撃してくるみたい

●名前は「バイターフライ」。鋭い歯と大きく開くアゴが特徴的

投稿例

●編集部の参考作品。カブトムシみたいなそのツノで、ガシガシつついて攻撃するらしいぞ

攻撃方法も考えるべし！

●そしてそのハンマーで"カメレオン"をガツンと殴るのだ！

●このモンスターは右手が大きなハンマーなのだ

## コンテストその2
### "カメレオン"の長〜い舌の使い方を考えよう

2つめのコンテストは"カメレオン"の特徴的な舌の使い方を募集。このゲームのウリは"カメレオン"の長い舌を、N64の3Dスティックでグリグリ動かす快感。これまでにも誌上で舌を使ったいろいろなテクニックを紹介してきたが、ぜひみんなを驚かせるような斬新な舌の使い方を考えて欲しい。ハガキに舌の動きや使い方を具体的に書いて送ってくれ。

### 舌で防御も！

○長い舌は攻撃に使うだけではなく、このように自分の周りを囲って防御にも使える

### 舌で逆立ち?!

○舌を棒のようにして逆立ち！ こうして高い塀も越えられる

○池に落ちてしまっても、舌を使えば脱出することができるぞ

○舌をくいに絡ませて自分の体を移動させる

○桟橋に立って池の中のモンスターを舌でグサッ。なんか魚釣りみたいだね

## 応募のきまり

1人で何通でも応募可。ただしハガキの場合は、1枚につき1つのアイデアを記入。封書による応募の場合は複数のアイデアを同封してもよい。

応募の際には、①どちらのコンテストに応募するか、②モンスターもしくは舌の使い方のイメージイラスト、③モンスターの名前や攻撃方法、④その他コメントなどを書いて、住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに記入すること。

締め切りは'97年1月23日必着とする。選考の結果は'97年3月21日発売のファミマガ64誌上で発表する予定。

なお応募作品に関する著作権、および一切の権利は、日本システムサプライと当社に帰属するものとします。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM
ファミマガ64編集部
『カメレオン・ツイスト』
アイデアコンテスト係

①応募するコンテストを明記する
②モンスターや舌の使い方のイメージイラスト
③モンスターの名前や攻撃方法なども明記
住所
氏名
年齢
電話番号

**締め切りは1月23日**
(当日必着のこと)

## 開発順調！ ただいま20%

ゲームの開発は来年の11月発売を目指し着々と進められている。現在の開発状況は数字にすると20%。具体的にはテスト用のステージを作成して、そのステージの中で"カメレオン"の動きをチェックするという作業に取りかかっているとのこと。モニターの中ではもう"カメレオン"が自由自在に動いているのだ。

### テストステージを"カメレオン"が走り回る！

○山あり谷あり、お城まであるステージで"カメレオン"が走る！

○フィールドは完全な3D空間になっているのだ

○お城の中で鎧を着た兵隊みたいなモンスターに追いかけられる"カメレオン"

○これは水の中？ 水中のステージも出てくるみたい。でも"カメレオン"は泳げるのかな

# 「桃鉄」最新作から、隠しイベントを紹介。
# 「ドラクエIII」の技も特集しているぞ！

## 「ちいきデータ」で遊ぼう

スーパーファミコン 金

**桃太郎電鉄HAPPY**

岡山県／ふろマニアクン

ゲーム中に「ちいきデータ」を選んで、左の表の位置に虫メガネを合わせて調べてみよう。すると、調べた位置によっていろいろなイベントが現れるのだ。なお、このうち金沢にある女風呂と宮崎にある音楽室は、表で示した位置を調べたあと、出題される問題に正解すると見ることができるぞ。

| 調べる位置 | 見つかるイベント |
|---|---|
| 金沢の下にある温泉 | 女風呂 |
| エロマンガ島の温泉 | 男風呂 |
| ①湯沢の右の温泉<br>②水戸の右上に1匹だけいるブタ<br>③稚内の下にいるキタキツネ<br>④四国のフェリー乗り場の右側<br>⑤登別の温泉 | 番号の順番にメッセージを見ると、⑤で女風呂を見ることができる |
| 新宿駅から下に2マス、左に1マスの位置にあるビル | 「まとあてゲーム」を遊べる |
| 鹿児島の左下のダイコン | 「オナラマンききいっぱつゲーム」を遊べる |
| 宇和島の「和」の文字の下にいる牛 | 美術室 |
| 宮崎の「宮」の文字から上に1マス、左に4マスの位置にあるヤシの木 | 音楽室 |
| エロマンガ島とハワイの間にある小島にある桃から、上に3マス、左に3マスの海上 | ゲーム制作を手伝った人たちの名前が表示される |
| エロマンガ島とハワイの間にある小島にある桃から、下に2マス、右に2マスの海上 | スタッフロールが出る |
| 札幌の右にあるラーメン | メッセージが出る |
| 大阪の「阪」の文字から下に2マス、右に1マスの位置にあるビル | メッセージが出る |
| 京都の「京」の文字から2マス下の位置にある町 | メッセージが出る |
| 名古屋の「名」の文字の下にある車 | メッセージが出る |
| 鹿児島駅の左上にいるブタ | メッセージが出る |
| エロマンガ島とハワイの間にある小島にある桃 | メッセージが出る |
| ハワイ空港から上に1マスの位置 | メッセージが出る |
| ボンビラス星で真ん中のドアの上にいる、キングボンビーの口 | サイコロを振って、出た目に応じてお金を取られる |

### 金沢の女風呂

◆この位置に虫メガネを合わせて調べると、足し算を出題された

◆正解すると、女風呂を見られるぞ。もう、会社なんかどうでもいい!?

### 音楽室

◆宮崎のあたりで右上の写真の位置を調べると、音楽クイズを出題される。問題に正解すると…

◆音楽室に行ける。音楽を演奏するときに、楽しい曲名も表示されるのだ

# 技彦のMiniサポート

## 同じダンジョンをプレイ
不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～

右で紹介した技はダンジョンの1階だけで有効なのですが、応用すればほかの階でも使うことができます。同じデータでゲームを始めて、村の場合と同じように、次の階へ進むまでのターン数が同じならば、次の階の地形やアイテムも同じ状態でプレイできるのです。もっとも、すべての階の内容を把握するには1度クリアしなければならないので、そこまで手間をかけるくらいなら、普通に進んだほうがいいと思いますけどね。ちなみに、村を出るまでのターン数が異なる場合、地形は別のものになりますが、手に入るアイテムの種類や数は同じになります。

ほかの場所で実験。村から各階で出口までのターン数が同じなら…

次の階は必ずこの地形に！　でも、同じターン数でクリアするのは面倒

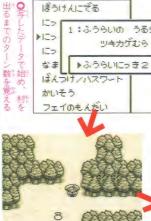
ゲームボーイ 銅

# 同じダンジョンをプレイ

不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～
高知県／佐高伸隆クン

地形などが同じ状態でダンジョンの1階をプレイし直せるぞ。まず、日誌を写して同じデータを2つ用意する。次に、一方のデータで月影村からゲームを始めて、村からダンジョンに出るまでのターン数を覚えておく。このあと1階をプレイし終わって、地形やアイテムのある場所を確認したら、もう一方のデータでゲームを始める。このとき、さきほどのプレイと同じターン数で村を出よう。すると、1階の地形やアイテムの位置が、さきほどのプレイのときとまったく同じになるのだ。

### 同じデータを用意

写したデータで始め、村を出るまでのターン数を覚える

地形やアイテムのある場所、それからアイテムの種類を確認しつつ、1階をクリアしよう

もう一方のデータでゲームを始めて、同じターン数で村を出る

▶すすむ
そのまま

まったく同じ！

地形もアイテムも変わらないぞ

スーパーファミコン 銅

# 2つの隠しモード

スーパー人生ゲーム3
栃木県／ミイラ発見クン

知っているとゲームをさらに楽しむことができる、隠しモードを2つ教えよう。

1つめは、おまけモード。オプション画面を出して、上、上、下、下、L、R、L、R、Y、Xとすばやく入力しよう。すると、画面が切り替わっておまけモードになるのだ。ここでは、ゲーム中のミニゲームである、もぐあなコンボだけを連続でプレイすることができるぞ。なお、このモードは、スタートを押すか、リセットするまで続く。

2つめは、デバッグモード。オプション画面を出して、R、L、R、L、X、Y、Bとすばやく2回入力する。このとき、効果音が鳴れば入力は成功だ。そのあとゲームを始めて、移動中にRを押すと、そのたびに残りの歩数を8歩にすることができるのだ。また、移動中にLを押すことで、そのマスに止まることができるぞ。なお、リセットすると、このコマンドの効果はなくなってしまう。

### おまけモード

オプション画面で左のように入力。すると…

上、上、下、下、L、R、L、R、Y、Xの順にすばやく入力

たたきまくれ

ミニゲームの画面になる。内容は単純だが、なぜかハマってしまうぞ

### デバッグモード

左のように入力しよう。効果音が鳴れば入力は成功だ

R、L、R、L、X、Y、Bとすばやく2回入力

そのあとゲームを始める。そして移動中にRを押せば、残り歩数がどんなに少なくても…

必ず8歩になるのだ。これは何度でもできるぞ。また、Lを押せばその場で止まれる

# みんなの伝言板

**スーパーマリオ64**　買うべきかどうか迷っている人たちへ一言。「買いなさい、絶対におもしろいから！」（愛知県／加藤宗孝クン・15歳）。**牧場物語**　強制イベント以外、何もしないでエンディングをむかえてみた。とっても寂しかった…。だって牧場には犬すらいないんだもん（大阪府／尾崎晶人さん・26歳）。**史記英雄伝**　NHKのスペシャル番組を見て、このゲームの背景となる歴史を知りました。これを知ってるのと知らないのとでは、おもしろさに格段の差がありますね（神奈川県／中尾文香さん・30歳）。**ポケットモンスター**　何度プレイしてもあきません。勉強のあいまによくプレイして、気分転換しています（愛知県／島義恵クン・13歳）。

## かさタヌキを拾う

### 不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～

愛知県／今枝雅幸クン

なんと、アイテムに化けているかさタヌキなどのモンスターを、拾うことができる技だ。

まず、モンスターや仲間をうまく誘導して、モンスターが化けているアイテムのある位置に移動させる。次に、そのキャラのほうを向いて場所替えの杖を使い、シレンと位置を入れ替えよう。あとは「あしもと」のコマンドで「ひろう」を選べば、そのモンスターを手に入れられるのだ。なお、拾ったモンスターをフロアに置いたあとも、同じ手順で拾うことができるぞ。

お店の商品にギタンがあるのはおかしい。こいつはきっとモンスターが化けているぞ。こんなときは…

ほかのモンスターを誘導する。化けているアイテムの上に乗ったら、場所替えの杖で位置を入れ替えよう

モンスターに気付かれずに、拾うことができた！

## ロケットスタートができる

### VS.コレクション

東京都／コレクタークン

どきどきレースで、スタート時にすばやく加速して、敵キャラに差をつけることができるウル技を伝授しよう。

どきどきレースを始めたら、レーススタートするまえのカウントダウンのあいだに、Bボタンをすばやく連打しよう。この状態のままスタートすると、自キャラの速度が一気に上がって、すぐにトップに躍り出るのだ。

ちなみに、Bボタンを連打するスピードが速いほど、スタートしたときの速度の上がり方をより大きくすることができるぞ。

**どきどきレースを始める**

スタートまえの緊張の一瞬。ここで、トップになるために準備しよう

**カウントダウン中に、Bボタンをすばやく連打**

一気に加速して、差をつけた！　まさに、ロケットスタート



## ピクチャーフレームを変更

### ヨッシーのパネポン

埼玉県／宇都宮正和クン

スーパーゲームボーイで遊ぶとき、ゲーム画面の周りに現れるピクチャーフレームの絵柄を、通常と異なるものに変更できるウル技があった。

まず、スーパーゲームボーイをセットしてゲームを始める。次にタイトル画面で、十字ボタンの上か下か左のいずれか一つを押しながら、Aかスタートを押してゲームモードを決定しよう。すると、押していた十字ボタンの方向によって、ピクチャーフレームの絵柄がそれぞれ別のものに変わるのだ。なお、もとの絵柄に戻したいときは、リセットするか、Bを押していったんタイトル画面に戻したあと、スタートを押せばOKだ。

**十字ボタンの上を押しながら、Aかスタートを押して決定する**

たとえば、ここで右のように入力する

タイトル画面で上で示したボタンを押しながら決定すると、こんな絵柄になるぞ

**ワオ、とってもカラフル**

ピクチャーフレームがいつもとは違うものに。好みで選ぼう

次号のファミマガ64は、'97年1月24日（第4金曜）発売です。

スーパーファミコン 銅

## 3つの隠し項目

**Parlor! Mini4**
石川県／竹田一クン

オプションに新たな項目を増やして、大当たりなどの設定をできるようにする技だ。

まず、ゲームを始めたら、オプション画面に切り替える。この画面で、LとRを押しながらYを押そう。すると、オプションに3つの項目が加わるのだ。このうち、「絶対当り」を○にしてプレイすると、スロットが回れば必ず大当たりになる。「絶対外れ」を○にすると、リーチがかかっても当たらなくなってしまうぞ。また、「ATKR10CT」を○にすると、大当たりしてもアタッカーに玉が1発入っただけで、次のラウンドに移ってしまう。さらに、この設定で『CR大工の源さん』をプレイしているときに、アタッカーに玉が入っても、アタッカーの中央に入らない場合は、大当たりが終了してしまうのだ。

オプション画面に切り替えてから、右のように入力しよう



**LとRを押しながらYを押す**

**新項目出現!!**



項目が増えた。「ATKR10CT」を○にしてプレイ

『CR大工の源さん』で、大当たりに。アタッカーの中央に玉が入らないと…

あっという間に大当たりが終了してしまうぞ。非常にキビシ～ッ

スーパーファミコン 銅

## サウンドチェックができる

**Parlor! Mini4**
新潟県／パチロクン

実際のパチンコ台のBGMなどが聴けるモードを教えよう。

まず、攻略モードの情報端末機画面か、実践モードの項目設定画面にする。この画面で、LとRとセレクトを押しながら、Xを押そう。すると、ゲーム中のBGMや効果音を聴くことができる、サウンドチェックモードの画面に切り替わるのだ。ここでは、十字ボタンの上下でBGMかSE（効果音）を選び、左右で数字を変えてAを押すと、演奏が始まる。また、Bを押すともとの画面に戻るぞ。

攻略モードの情報端末機画面か実践モードのこの画面で、下のように入力



**LとRとセレクトを押しながら、Xを押す**



**景気よく鳴らそう！**

BGMを聴ける。大当たりの曲でもOKだ

ゲームボーイ 銅

## 4匹の隠しキャラ

**ヨッシーのパネポン**
埼玉県／宇都宮正和クン

クッパなどの隠しキャラを、応援として選べるぞ。

まず、ゲームボーイに専用対戦ケーブルをつないで、VSゲームを始める。次に、ゲームレベル設定画面で、上を押しながらⒶを押そう。すると、通常は「?」と表示されていたステージセレクト画面の下の段に、クッパやカメックなどが表示されていて、応援してくれるキャラとして選べるようになるのだ。

なお、どの隠しキャラを選んだ場合でも、ハンデなどの特別な変化は起こらない。

VSゲームを始めて、ゲームレベル選択画面で左のように入力する



**十字ボタンの上を押しながら、Ⓐを押す**



ステージセレクト画面で選べるキャラが4匹も増えているぞ

クッパを選んでプレイ。しかし、コイツに応援されるのはなんだか複雑な気持ち…

# 木コイン

## みんなの伝言板

**キミのハガキだ！ その①** ニンテンドウ64はアクションゲームが中心なので、ちょっとついていけません。年齢が高くてもできる、RPGをたくさん発売して欲しいです（岐阜県／山田純子さん・31歳）。**その②** あきたゲームでも、人に貸しているとまたやりたくなるのはなぜだろう？（宮城県／佐藤直紀クン・15歳）**その③** おもしろそうなSFCソフトを発見するたびに、「何だ、SFCもまだいけるじゃない」と思う（安心する？）のですが…。でも、時代はニンテンドウ64へ流れていくのでしょうね（東京都／恵利川久子さん・29歳）。**その④** 新作ゲームを買うお金と、プレイする時間が欲しい// 主婦はつらいのよ（新潟県／星野恭子さん・25歳）。

### ニンテンドウ64
## アイテムを動かせる
**ワンダープロジェクトJ2**
鹿児島県／四位純一クン

コンピュータショップでアイテムを売買するとき、Rボタンを押しながら3Dスティックを動かそう。すると、表示されているアイテムを、自由に回転させることができるぞ。

まずはショップへ行き、アイテムを見る

Rボタンを押しながら、3Dスティックを動かすと…

### 裏側も見られる

表示されているアイテムを、自由に回転させることができるのだ

### ニンテンドウ64
## お金がなくても修理
**ワンダープロジェクトJ2**
秋田県／ゼローシャーシクン

通常、ジョゼットは体力か気力がなくなると故障してしまい、修理費用にお金が300コルロ必要になる。しかし、所持金が300コルロ未満でも、なぜか修理できるのだ。

あぁ！ 気力を使いすぎてジョゼットが故障してしまった

所持金は150コルロしかない。はたして修理はできるのか？

無事に復活するぞ。あーよかった

### ニンテンドウ64
## 簡単な名前
**ワンダープロジェクトJ2**
兵庫県／畑光敏クン

プレイヤー名を、考えずに入力できる技だ。まず、ゲームを最初から始めて、名前入力画面を出す。そして、何も入力しないで「おわり」を選ぼう。すると、名前が自動的に「プレイヤー」と表示されるぞ。

名前入力画面で、何も入力せずに「おわり」を選ぼう

プレイヤーさんと呼ばれるのは味気ない…

### ニンテンドウ64
## マリオが空中に浮く
**スーパーマリオ64**
大分県／河津宣昌クン

まず、スターを120個集めてから、大砲を使ってお城の屋根に上る。そして、お城の正面の、屋根が坂になっている部分を上ろう。ここを上ると見えない坂があり、マリオが空中に浮いているように見えるぞ。

坂になっている屋根を上ろう。すると…

### およよ？

マリオが空中に浮いてしまうぞ！

### ニンテンドウ64
## 三角屋根をすり抜ける
**スーパーマリオ64**
大分県／河津宣昌クン

スターを120個集めてから、大砲を使ってお城の屋根に上り、裏にまわって滝のほうへ進もう。ここには三角形の屋根があり、進んでいくとすり抜けて、中へ入ることができるのだ。

滝のほうにある、三角形の屋根へ向かって進もう

なんと、するりとすり抜けて中に入るのだ

### スーパーファミコン
## クラクションを鳴らす
**スーパードンキーコング3**
岐阜県／藤江諒クン

クラクションを鳴らせるウル技があった。モーターボートやホバークラフトなどの乗り物に乗っているときに、Xボタンを押そう。すると、「ブップー」とクラクションを鳴らすことができるのだ。

### Xを押す

乗り物に乗って右のようにすれば、クラクションの音がするぞ

### スーパーファミコン
## 文字を動かせる
**スーパードンキーコング3**
愛知県／福井暢寛クン

ゲームオーバーになったとき、音楽が終わってから下の表で示したボタンを押そう。すると音がして、押したボタンに応じた文字のブロックが跳ねるぞ。さらに、ボタンを連打するとブロックが上昇する。

**跳ねる文字一覧表**

| ボタン | 跳ねる文字 |
|---|---|
| L | 「G」 |
| Y | 「AM」 |
| X | 「E」 |
| A | 「O」 |
| B | 「V」 |
| R | 「ER」 |

ゲームオーバー画面で左の表のボタンを押せば文字が跳ねる

### スーパーファミコン
## ファンキーに怒られる
**スーパードンキーコング3**
岐阜県／藤江諒クン

ボート小屋でホバークラフトかターボスキーに乗り、ボート小屋の左側にある道で降りてから、歩いてボート小屋に行こう。すると、乗り物を置いてきたことをファンキーに怒られるぞ。

もう、カンカン!!

乗り物を乗り捨てて、ボート小屋に向かおう

お、怒ってる。逃げろー

# 超ウルトラ技

★編集部が冬休みのため、この号のウル技に関する質問は'97年1月6日以降（平日午後4～6時）にお願い致します。

## 位置を入れ替える

ゲームボーイ
**不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～**
大分県／阿部聡クン

仲間になる動物が村やダンジョンにいるとき、その動物の前でⒷを押しながら、動物のいる方向の十字ボタンを押そう。すると、シレンと動物の位置を入れ替えられる。繰り返せば、好きな位置に動物を誘導できる。

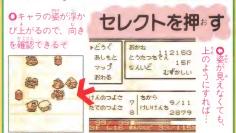
クルッ！

○この場所で、Bを押しながら十字ボタンの上を押す

○ネコと位置が入れ替わる

## 姿をハッキリ表示

ゲームボーイ
**不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～**
新潟県／K・Hクン

ウィンドウでシレンの姿が見えないときに、シレンの向きを確認できる技だ。ウィンドウが開いているときに、セレクトを押そう。すると、ボタンを押しているあいだだけ、シレンの姿が浮かび上がるのだ。

セレクトを押す

○キャラの姿が浮かび上がるので、向きを確認できるぞ

○姿が見えなくても、上のようにすれば…

## 突風に吹き飛ばされる

ゲームボーイ
**不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～**
神奈川県／三神将彦クン

通常、ダンジョン内で何ターンも同じ階にいると、突風が吹いて月影村の宿屋に戻されてしまう。しかし、村や家の中でも、何ターンもいると突風が吹き、宿屋に飛ばされてしまうぞ。

○突風が吹いて、宿屋に戻されてしまった

○村や神社でも、何ターンもいると…

## 感電せずに進める

スーパーファミコン
**マーヴェラス～もうひとつの宝島～**
山形県／ドラの天才

第4章までゲームを進めて、ギンガム王国の西の森にある沼へ行く。通常、この沼には電気が流れていて、そのまま進むとダメージを受けてしまう。しかし、ディオンのダッシュシューズか、ジャックのジャンプシューズを使えば、ダメージを受けずに進めるのだ。

ビリビリしないぞ!!

○右はディオン、左はジャック。どちらも感電しないのだ

## 最低のランキング

ゲームボーイ
**ナムコギャラリーVOL.2**
大阪府／橋本隆太郎クン

「RANKING」モードのパスワード入力画面で、「NAMCO」と入力しよう。すると、4つのゲームをまったくクリアしていない状態の、ランキング画面になるのだ。さらに、そのあとⒶボタンを押すと、ボーナスグラフィックを見ることができるぞ。

さみしい記録…

PASSWORD
NAMCO

○メーカー名を入力。どんな結果かな？

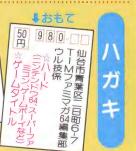
NAMCO GALLERY VOL.2
STAGE 0
ROUND 0
FLOOR 0
WIN 0

○ガーン！ 1つもクリアしていないランキングだ…

## 超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！ 待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

| ランク | 賞金・賞品 |
|---|---|
| 金コイン | 1万円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銀コイン | 5千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 銅コイン | 3千円＋ファミマガ64特製記念品 |
| 木コイン | 千円分の図書券 |

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号
022-213-7535

### ハガキ

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↑うら

### ウル技のツボ

編集部には、毎日たくさんのウル技のハガキやFAXが送られてきます。基本的には、早く送ってくれた人の技を採用していますが、左のようなものはどんなに早くても採用はできません。採用をねらう人は、左の例に当てはまらないかどうか確認してくださいね。

**採用されないウル技の例**

①ハガキに、ゲームタイトルや、住所、名前などを書いていない
②ウワサや、まちがった内容のウル技
③すでに、ファミマガ64や大技林に掲載されたことのあるウル技
④取り扱い説明書に載っている内容のもの

# ドラクエIII 豆知識

**その①** 戦闘中に「くろこしょう」を使ってみよう。すると、敵と味方全員がくしゃみをするぞ。ほかにも、「ちいさなメダル」や「ふしぎなちず」を使ったときも、戦闘には関係のないメッセージが出るのだ（群馬県／栗林昌子クン）。**その②**「りりょくのつえ」を装備して攻撃するとMPを消費するが、MPが0のときでも攻撃することができるぞ（秋田県／サッカーキッズクン）。**その③** まず、ルイーダの店で仲間を加えて、最初から装備している「ぬののふく」を売ってから仲間をはずす。そして、新しい仲間を次々に登録してこれを繰り返せば、お金を7ゴールドずつためることができる。ちょっとセコイかな？（東京都／柴崎健クン）

# 名作ソフトのウル技がSFCで復活！

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・

## ウルテクスペシャル

残念ながら金、銀コイン級の技がなかった今回の特集。採用者には、図書券2千円分を贈呈！

## おろちと何度も戦闘

栃木県／定岡真一クン

まず、ジパングの洞くつの奥にいる、やまたのおろちを倒す。そのあと、やまたのおろちは穴から逃げるが、この穴から追わずにリレミトの呪文などを使って洞くつを出よう。そして、再び洞くつに入って奥へ行くと、さきほど倒したやまたのおろちが復活しているのだ。なお、何度やまたのおろちを倒しても、アイテムは一度しか入手できない。

右の穴からおろちは逃げる。ここから追っていかないこと

ジパングの洞くつで、強敵やまたのおろちを見事に倒したぜ

「リレミト」の呪文を使うか、歩いて洞くつから出よう

**またいるよオイ！**

もう一度洞くつに入ると、復活しているのだ

## 守備力をもとに戻す

千葉県／森川龍平クン

まず、戦闘中に敵からルカニやルカナンの呪文を受けて守備力を下げられたら、そのひとのコマンド選択のときに「そうび」を選ぶ。そして、防具ならどれでもいいから、カーソルを合わせてAを押そう。そのあと、再びコマンド選択に戻るので、通常どおりに戦闘再開。すると、守備力がもとに戻り、ダメージも呪文を受けるまえのものに戻るのだ。

敵から受けるダメージが増加した。こんなときは慌てずに…

ルカナンの呪文を受けて、守備力を下げられてしまった

「そうび」を選んで、防具にカーソルを合わせてAを押す

受けるダメージが減少。守備力がもとに戻ったぞ

**みごと回復**

## 「へんげのつえ」で買い物

愛知県／佐藤星矢クン

なかなか入手できない貴重なアイテムを買うことができるようになる、とってもお得な技を教えよう。まず、「へんげのつえ」を入手するまでゲームを進める。次に、ある村へ行き、「へんげのつえ」を使ってある姿に変身しよう。そのあと、道具屋の店員に話しかけると、通常はアイテムを売ってくれない道具屋で、買い物をすることができるのだ。ここで売っているのは、MPを回復できるアイテムや守備力の高い防具など、ほかの店では手に入らないものばかり。入手すれば、その後の旅が楽になる。

「へんげのつえ」を入手して、人間ギライの村へ行こう

木々に囲まれたかくれ里。人間に対してはなぜか冷たいのだ

「へんげのつえ」を使って変身でもこの姿じゃ買い物できない

**変身しよう**

ある姿なら買い物ができるのだ

## 技彦のミニミニサポート

### 変身の秘密

上で紹介した道具屋は、ある姿以外に変身すると買い物ができません。しかし、怖そうな姿に変身した場合は、買い物ができないうえに、なぜか正体を見破られてしまいます。さすがの勇者一行も、人を怖がらせるような姿に化けるのは苦手なようですね。

なんかちょっと恐い感じのモンスターかな？

## 名前を変えられる
東京都／ちんねんクン

世界のどこかに名前をつかさどる神官がいるぞ。この神官と話すと、パーティのメンバーやふくろの名前を変えることができるのだ。ただし、「ああああ」のようにいいかげんな名前をつけると、このあと名前を変更するのに大金が必要になる。

○こんな場所に神官を発見 さっそく話しかけてみよう

○パーティ内の人物の名前を変更できる ふくろの名前も変えられるぞ

### ヘンな名前だと…

*「なんと! その名は 命名神の 怒りに ふれておる! 名前を かえることは できんぞ!

○「ああああ」と命名したあと、再び変更するには大金が必要だ

## 転職で呪いをとく
神奈川県／岡林憲一郎クン

呪いのアイテムを装備してしまっても、そのアイテムを失わずに呪いを解くことができる技だ。

呪いのアイテムを装備しているときに、ダーマの神殿で転職しよう。転職が終わると呪いが解けるうえに、呪いのアイテムも手もとに残すことができるのだ。

○呪われて装備を外せない こんなときは…

○呪いのアイテムを装備した状態で、ダーマの神殿で転職しよう

### キレイさっぱり

○呪いがとけたうえに、「はんにゃのめん」も残ったままだ！

## 強敵が出現
大阪府／居地信佳クン

序盤で強敵が出現する、危険地帯を教えよう。

カザーブの町から東へ進み、大陸のすごく端のほうで敵と出会おう。すると、なぜか非常に強いモンスターが出現するのだ。レベルが低いうちは、うっかり迷い込まないように。

○カザーブから東に進み、このあたりをうろつくと…

### つ、強い！

○こんなヤツらが出現する まったく歯が立たないよ～

## すごろくで体力回復
宮崎県／五十嵐潤クン

すごろく場を利用して、HPとMPを回復できるウル技を教えよう。

すごろく場に参加したら、途中でわざと力つきよう。すると、その人物のHPとMPが全回復するのだ。ただし、「すごろくけん」を1枚使っちゃうけどね。

○すごろく場で、勇者が力つきてしまった ガッカリ

○でも、勇者のHPとMPが回復 ちょっとラッキー

## ネコの秘密
大分県／辻武クン

謎の魔物が見つかるぞ。イシスの城には、ネコがたくさんいるところがある。この場所に夜になってから来て、ネコに話しかけてみよう。すると、一匹だけ魔物にとりつかれているネコがいることがわかるぞ。

*「魔王さまに たてつこうなどと だいそれた考えは あらため アリアハンに 帰るがよい。

○夜、イシスの城でネコと話すと、魔物からこんな忠告をされる

### あやしいぞ!!

## すぐに昼にできる
宮城県／伊藤剛クン

ラナルータを使わなくても、夜から昼に時間を変えることができる技だ。

夜のあいだに、ルーラの呪文や「キメラのつばさ」を使ってみよう。すると、すぐ昼にすることができるぞ。なお、この技では昼から夜にすることはできない。

○早く町の人の話を聞きたいのに、まだ夜 そこで…

### 新しい朝がきた

○ルーラの呪文を使って、すぐ昼にしてしまおう

## こんらんしても戦闘
神奈川県／アラン信者クン

混乱していても、入力したコマンドどおりに行動できるウル技だ。パーティ内で、主人公1人だけが戦えるようにしよう。この状態のときに主人公が混乱してしまっても、戦闘中にちゃんとコマンドどおりに行動することができるのだ。

○仲間がみんな力つき、勇者も混乱してしまった

### 結果オーライ

○でも、コマンドどおりに行動してくれるのだ

## 外で頭をぶつける
東京都／高橋敦クン

ピラミッドに入ったら、フィールド画面に出ないようにしてピラミッドの外側へ出る。ここで、ルーラの呪文か「キメラのつばさ」を使おう。すると、外にいるのになぜか天井に頭をぶつけてしまうぞ。

○ピラミッドの外側で、ルーラの呪文を唱えた

○なぜか、移動できない いったい、どこに天井が？

**その④** フィールド上で敵の出現をおさえるアイテムの「せいすい」。これを戦闘中に使うと、敵にダメージをあたえることができる（大阪府／まーしゃるクン）。**その⑤**「ちからのたね」などのステータスを上げるアイテムは、使うまえに一度セーブしておこう。使ってみて、上がった数値が気に入らなければリセットする。高い数値になるまでこれを繰り返そう（宮崎県／和久井奈菜クン）。**その⑥** ゲームを始めて、主人公が何も覚えていない状態のときに「おもいだす」の呪文を使おう。すると、オルテガが家を旅立つときのセリフや、そのときの母親のセリフを覚えているのだ（東京都／イノケンクン）。**その⑦** 町やダンジョンを移動しているときにBかYを連打しよう。歩くスピードが遅くなっちゃうぞ（北海道／八杉克政クン）。

# SATELLAVIEW STATION

サテラビューステーション

なつかしのゲームがアレンジされて放送!!

**みんなが待っていた『ファミコン探偵倶楽部』シリーズの続編がサテラビューで放送決定。さらに、1月のサウンドリンクゲーム『F-ZERO』とビッグタイトル続きだ！**

## F-ZERO エフゼロ

音声連動（1月放送予定）

**オリジナルマシンを駆り最速ラップを競え！**

1月のサウンドリンクゲームは、SFCの人気作『F-ZERO』だ。ランキングはSFC版の4つのコースと、BSオリジナルコース1つのラップタイムの合計で競うのだ。全4リーグで争われるイベントは、各リーグごとの応募。放送日は12／29～1／24の18：00～19：00、25：00～26：00の予定。

グランプリスタート！

オリジナルマシンでグランプリを戦え！

BSだから地球からのエントリーなのだ

地球からのエントリー受付中です

オフィシャル ルール抜粋
●グランプリレギュレーションを通過した全4台の内、任意の車両をパイロットは選択出来る。
●フリー走行時間中に、グランプリ参加車両を選ぶこと。
●グランプリ中に車両を変更することは認めない
●グランプリ全5コースのベストラップタイムの合計が、パイロットの得点となる。

SELECTで操縦マニュアル

### SFC版よりもマシンがパワーアップ

BS版では、マシンのグラフィックがすべて描き下ろしになっている。さらに、トルクや最高速が上昇しているなど、性能までもSFC版と違い、全体的にパワーアップしている。SFC版よりも速いタイムで走らなければ、ランキングに入賞するのは難しいかも。自分にあったマシンを探そう！

●ルナボンバー
巨大なジェットエンジンを4機も搭載しているので、最高速度は一番だ

●ブルーサンダー
バランスのとれた青い機体。SFCのブルーファルコンよりもパワーアップ

●ファイアスコーピオン
装甲が厚いのでダメージに強い。安定していて、最高速もそこそこある

●グリーンアマゾン
低中速のトルクがあるので、コーナーの多いコースでは走りやすい

練習走行のタイムを見てマシンを決定

## イーハトーヴォ物語

音声連動（3月放送予定）

SFCの名作『イーハトーヴォ物語』が、サウンドリンクゲームに登場することが決定した。サウンドリンクゲームは、キャラをしゃべらせたりすることができる。そして、今回放送する『イーハトーヴォ物語』では、ナント！ゲーム中にしゃべる声優を、キミたちのハガキで決めるのだ。詳細は姉妹誌バーチャル・アイドルの2月号（12／21発売）に掲載されているぞ。なお、左の画面はSFC版だ。

宮沢賢治の世界をサテラビューで体験

イーハトーヴォのイメージの声優は…

**声優大募集！**

### サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

# 完全オリジナル版『ファミコン探偵倶楽部』

サテラビューユーザーに超朗報。ディスク版の超大作『ファミコン探偵倶楽部』が『BS探偵倶楽部』になって登場だ。しかも完全オリジナルストーリーなのだ！ さらに、写真を見てもらえば分かるように、グラフィックがかなりキレイになっている。しかも、ディスク版の雰囲気を壊していないので安心だ。詳しいストーリーなど、今後もどこよりも詳しく紹介するので、これからのファミマガ64を見逃さないようにしよう！

51:08
人物
電話
令子「大変なのよ、おばさんが警察に！

この女性は誰だろう？ なにやらあわてているが、ストーリーに急転回があるのか!?

アイコンもついて大きくパワーアップ

ディスク版の画面。とっても懐かしい

## 音声連動だからキャラの声が聞ける

ディスク版では主人公のパートナーであった、あゆみチャンのパートを担当するのは、皆口裕子サンだ。「YAWARA!」の猪熊柔役や、「ドラゴンボールGT」のパン役などで有名な声優サンなのだ。ゲーム中にオシャベリしてくれたり、ヒントをくれたりしてくれるぞ。『BS探偵倶楽部』のアフレコ現場を取材！ スタッフのアツイ思いがつたわってきた。製作は順調のようで、みんなの期待を裏切らないデキになるようだ。

## あゆみチャン役は…

## 皆口裕子サンだ！

奥の皆口サンも笑顔のステキな人でした

ストーリーの導入部ではあゆみチャンが…

## スーパーファミコン放送番組表

| 時間 | 12月29日～1月4日 | 1月5日～11日 | 1月12日～18日 | 1月19日～25日 |
|---|---|---|---|---|
| 12 | 00 ダビスタ96・対応データE<br>30 ダビスタ96・対応データF | 00 ダビスタ96・対応データH<br>30 ダビスタ96・対応データA | 00 ダビスタ96・対応データC<br>30 ダビスタ96・対応データD | 00 ダビスタ96・対応データH<br>30 ダビスタ96・対応データI |
| 13 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・後編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・完結編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・完結編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・完結編 |
| 14 | 00 スペシャルティーショット<br>30 つり太郎 | 00 F-ZERO<br>30 イーハトーヴォ物語 | 00 スペシャルティーショット<br>30 つり太郎 | 00 F-ZERO<br>30 ワイルドガンズ |
| 15 | 00 アクトレイザー<br>30 ソウルブレイダー | 00 セプテントリオン<br>30 超魔界大戦どらぼっちゃん | 00 スーパーファイヤープロレスリング<br>30 スーパーフォーメーションサッカー | 00 SANKYO Fever／ フィーバー／<br>30 スキーパラダイスwithスノーボード |
| 16 | 00 キッドクラウンのクレイジーチェイス<br>30 弟切草 | 00 す～ぱ～ぷよぷよ<br>30 レミングス | 00 ワイアラエの奇蹟<br>30 す～ぱ～ぷよぷよ | 00 決戦 ドカポン王国IV<br>30 ワイアラエの奇蹟 |
| 17 | 00 ゲー虎スペシャル&BSゼルダの伝説<br>※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴 | 00 BSマーヴェラス コース1<br>※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴 | 00 BSマーヴェラス コース2<br>※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴 | 00 BSマーヴェラス コース3<br>※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴 |
| 18 | 00 BS F-ZEROグランプリ第1週<br>※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会 | 00 BS F-ZEROグランプリ第2週<br>※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会 | 00 BS F-ZEROグランプリ第3週<br>※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会 | 00 BS F-ZEROグランプリ第4週<br>※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会 |
| 19 | 00 スペシャルティーショット<br>30 ヨッシーのパネポンBS版 | 00 ソウルブレイダー<br>30 スーパーボンバーマン2 | 00 スーパー桃太郎電鉄II<br>30 スーパーバレーII | 00 花札<br>30 ワイルドガンズ |
| 20 | 00 す～ぱ～ぷよぷよ<br>30 レミングス | 00 アクトレイザー<br>30 キッドクラウンのクレイジーチェイス | 00 スーパーアレスタ<br>30 奇々怪界～謎の黒マント | 00 SANKYO Fever／ フィーバー／<br>30 スキーパラダイスwithスノーボード |
| 21 | 00 決戦 ドカポン王国IV<br>30 F-ZERO | 00 弟切草<br>30 スペシャルティーショット | 00 初段 森田将棋<br>30 F-ZERO | 00 花札<br>30 スペシャルティーショット |
| 22 | 00 ダビスタ96・対応データI<br>30 ダビスタ96・対応データG | 00 ダビスタ96・対応データI<br>30 ダビスタ96・対応データB | 00 ダビスタ96・対応データI<br>30 ダビスタ96・対応データE | 00 ダビスタ96・対応データH<br>30 ダビスタ96・対応データI |
| 23 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・完結編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・前編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・後編 | 00 RPGツクール2・対応データ<br>龍馬でゆく・前編 |
| 24 | 00 ワイアラエの奇蹟<br>30 奇々怪界～謎の黒マント | 00 決戦 ドカポン王国IV<br>30 ワイアラエの奇蹟 | 00 レミンダス<br>30 決戦 ドカポン王国IV | 00 す～ぱ～ぷよぷよ<br>30 レミングス |
| 25 | 00 BS F-ZEROグランプリ第1週<br>※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地 | 00 BS F-ZEROグランプリ第2週<br>※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地 | 00 BS F-ZEROグランプリ第3週<br>※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地 | 00 BS F-ZEROグランプリ第4週<br>※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地 |

# ファミマガ64の読者ページ！ RGB MANIAC

イラストは好調も、文字ネタ不調の波はとどまる所を知らず。「心の一本」と「俺の歌を聞け！」は不定期に戻ります。トホホ…。

## 告知 キャラコン やります。

公約どおり、第2回のゲームキャラクタ人気コンテストを開催します。投稿方法は、左下の記入例を参考にして、ハガキの表にキャラ名と登場ゲームのタイトルを記入するだけ。裏面には、どのコーナー宛の内容が書いてあってもOKです。投票時のお約束はただ1つ、「任天堂ハードのゲームキャラであること」のみ。ハガキ1枚に1キャラでさえあれば、1人何通でも投票できます。もちろん組織票も可能というアバウトさ。抽選で選ばれた64名には、特製テレカを贈呈！

記入例

こんな感じに、住所、氏名の横あたりに書いてくれればOK。裏面に書いても無効だぞ。封筒なら裏に書いてね

'97年2月14日(金)到着分まで集計対象は!!

## マニアックテーマ画廊 ちょっとおくれたクリスマス

飾りたてられたキラキラの町並み、幸せそうな恋人達、そしてサンタさんからのプレゼント…クリスマスっていーよね。そんなわけで、ちょっと遅れちゃったけどクリスマス特集なのだ。

クリスマスの醍醐味と言えば、朝起きると枕元にプレゼント…だよね。配役もバッチリ！（神奈川県／Sea）

こらこらーっ！　これじゃストラゴスも浮かばれないよ、ホント…（千葉県／からしアンパン）

一応、お約束ということで…。でも意外と少なかった（秋田県／高峰るいか）

ハガキにセル風の着色っていうのも独特のセンスだね（鳥取県／それでも天地）

キラキラの聖夜を、3人組が演出します♡（石川県／あまぞねす）

クレヨンがちょっとボケた感じになってグッ！（愛知県／イラスト大将軍様）

サンタネタが多い中、とっても光ってましたよん♪（神奈川県／上海りるりる）

シメはミントのとびっきりの笑顔で。こんな恋人、はやく見つけたいもの…（大阪府／刹那見切）

プレゼントを待つだけなんて、シャルロットにはガマンできません！（埼玉県／ぶたまん）

### 今号の一本！

これは今号の超イチ押し！　ひと目見て、編は骨抜きになりましたがな。ラビトナカイがまた、かーいーんだ（徳島県／深津まゆこ）

【床下マニアック】▷11号のしうさんのイラストはサラ。（全国十数人の皆様）編これについては、先代編が平謝りしておりました。本人いわく「カン違いした〜」とのこと。そりゃそーだ、本人「ロマサガ3」の極厚付録の担当者だったんだもん。兄弟誌で「サガフロ」やるハメになっても、誤植とキャラ名には気を付けてね、まっちー（笑）。

# 4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧

このコーナーにも画廊みたいに「今号の一本」とか作ろうかと思うんだけど、どんなもんでしょ。4コマニアックってあんまりスペース取れないから、どうしようかなっと考え中〜。マンガの投稿がもっと増えてから、かな？

◆…まつ毛がなくって安心のような、甘いようなー（群馬県／浜本みん）

◆ネタもさることながら、タイトルのセンスが妙に気に入ってしまった（愛知県／SUMIYA）

◆ホンマモンのリースファンならば、むしろうれしい展開かも…!?（東京都／ゲーマー娘）

◆お願いだから、あまり危険なネタはやめてくださいってば（徳島県／のり）

◆いやほら、カエルをのせるからこそ、不思議で神秘的なキャラなのでは（香川県／むにょ）

◆目的もなく雲のよーに生きる男、その名はラティ…（大阪府／めいふぁ）

# おハガキマニアの園 その

12号のたぬきさんのペンネームネタが大反響で、年明けに小特集でも組もうと思います。年内消印のハガキなら間に合うんで、「自分のペンネームの由来」をテーマの園（仮称は取れたのだ）まで。テーマの園では、「投稿を始めたきっかけ」も募集中でーす。

☆『テイルズ』の続編がPSで出るんだってー!? どーしよう、この間までは64を買うつもりだったのにー。一気に気持ちがゆらいでしまった。64の方にも捨てがたいゲームは一杯あるのに。それにPSを買ってしまうと、このファミマガ64とお別れしなくちゃならなくなる〜。何年も買い続けたのに、それはさみしいよー。でもファミマガ64ではPSの情報は入らない。どーしても『テイルズ』はあきらめられない。全国の『テイルズ』ファンの皆様はどうなされますか？（福岡県／金のキョロちゃん）

㊞いやもー、このネタ来ること来ること。その数、ン十枚。確かにPSに『テイルズ』の名を冠するゲームは出るけど、『〜2』ではないわけだよね。んで、ナムコさんはN64でRPGを制作中、とのコトなわけだ。この情報、どうとるかはご自由に…。

☆突然ですが…自分のお気に入りのゲームが小説になったらおもしろいと思いませんか？ じつは、オレは数年前からゲームの小説を書いています。1作目は『ワンダープロジェクトJ』。2作目は『ファイヤーエムブレム〜紋章の謎〜』で、今は『聖剣伝説3』を書いています。

小説化してるゲームもあるけど、自分で書くと、かなーりおもしろいです。もちろんイラストつき♡（笑）。けど、このまま進めると…リースとホークアイのキスシーンにぶちあたる！ このまま進むか、進めないか、そして、次の小説は何がいいか…誰か教えて下さい!! 友達は『ルドラの秘宝』か『スターオーシャン』か『タクティクスオウガ』、のどれかがいいらしいんですけど…迷いますぅ。

（埼玉県／智坂みるく）

㊞ゲームのキャラや設定を流用して、ストーリーだけ好みにいじるってのは楽しそう。特に「ハッキリせんか貴様らぁーっ！」とゆー奥歯のかゆいカップル様を見てると、自分の思いどおりのストーリーに変えちゃいたくなるもんね（少数派か!?）。㊞は『テイルズ』のクレスの性格、及び行動を見て、脳改造してくれようかと思ったことが多々ありました。

☆みんな『マリオカート64』のCM見た？ ルイージの扱い…非道いっすね…。珍しく復活かと思ったら、機関車にひかれちゃうし。任天堂さん！ ルイージに愛の手を!!

（千葉県／ジョニ改めねこの・S）

㊞ホント、ルイージが晴れ舞台に立つのって久し振りだよねー。って、スゴい登場だったけど…。でもマリオブラザーズの産みの親、宮本さんはルイージはとっても大切なキャラだって言ってたから、きっとアレも愛情表現の一つなのだよ。うん。

☆11号にあるADONマスターさんの「空を駆ける＝死」について。たしかにクレスは平気で自分の身長の2、3倍飛んでいるし、どういう体をしているのか不思議に思っても仕方がない。しかし、私は考えた。もしかすると、クレスが超人的な肉体を持っているわけではなく、彼らの住んでいる星の引力が弱いのではないかと。そうなると、大気を引きつける力も弱いわけだから、大気は全体的に薄くなる。こうなれば、地球では高度2000メートルくらいにできる雲も、もっと低い所でできるんじゃないかな。だから、実際はもっと低い所で戦っているんだと私は思う。もともと空気が薄いなら高山病にもかからないだろうし、重力が弱いならアーチェのホウキに2人乗っても折れないだろう。だから、クレス達の体がすごいんじゃなくて、惑星自体が違うんだと思う。

（東京都／河田浩平）

㊞ファンタジーに科学的なツッコミを入れるのは賛否両論だけど、意外と投稿が盛り上がってます。で、これはやや科学的寄りのご意見。それに対して、「バリアーなど、魔法や法術の力で雲の上でも息ができる」といった意見も根強いものが…。ま、ファンタジーって「幻想」って意味だけど、科学で解明ってのもおもしろいよね。タメになるし。え、㊞はどうかって？ 魔法も妖精も、実在する（した、かも）と思う人間です。

☆この間、友人に「オレって『クロノ・トリガー』のクロノと『バハムート・ラグーン』のビュウを足して2で割ったような性格してると思わない？」と聞いたら、「それってただ無口なだけじゃないのか」と返されてしまった。どーしましょ、㊞さん。

（新潟県／和泉梨乃）

㊞否定はされてないわけだし、似てると信じてさらに無口になるしか。

◆冒険者って、安眠できる時間が少なそうだしねー（北海道／栗笠みかる）

◆攻略本だと、いろいろわかりすぎちゃうっていうのが難点かも（千葉県／ぱーにぃ）


▷ペンネームに文字制限ってあるんですか？（群馬県／小沢・パーフリ時代を否定するな!!）㊞聞いてる自分がペンネーム長いぞ、浜本みん（バラすヤツ）。ところでペンネームは、基本的に8文字くらいまでがベスト。投稿内容が超絶おもしろくて、㊞が脳髄ブチまけそうなときは採用するけど。あんまり長いと損することはアリ。

# 紳士淑女の社交場 マニアック画廊

文字ネタ不足もどこ吹く風、画廊の方は投稿が充実してくれてて、おハガキを選ぶのが大変。うれしい悲鳴ってヤツですな。ところで、今号は妙に「2ツ折りにしたイラストを封筒で投稿」っていうのが多かったんだけど、これは原則的にダメ。どんなにキレイなイラストでも、大半は折り目が印刷に出ちゃったり、シワがついてたりするからね。

やっぱりアーチェは元気印のイラストが一番、だよね。淡い色使いも花マルのデキです（香川県／ぷちリース）

気持ちよさそうだけど、どこか物憂げに見えるのは気のせい？（福岡県／古賀氷雨）

なんとなく初々しい感じで、とってもいい雰囲気のツーショットだね（千葉県／小六の木星人）

## 今号の最高値

勢いのあるタッチが目に止まって高評価。ちょいとラフなところも味がある！（神奈川県／相馬あずき）

意外と珍しい、『FFVI』の女の子オンリーの組み合わせ。くりくりの瞳が、めちゃキュートあるよ（千葉県／大和裕菜）

大人びた感じのピーノ＆ジョゼット。人気上昇中です（大阪府／ポピー・ミュラー少将）

控えめな表情が多いリースも、本来はこんなタイプだったりして。ドキドキ（愛知県／げまらび）

どちらも捨てがたい、雰囲気のガラッと違うリースを並べてみました。結構いい感じじなり（徳島県／みきお）

かなり強烈なインパクトあり（埼玉県／智坂みるく）

ワガママ＆不条理な行動は、女のコだけに許される数多い特権のうちの１つ（千葉県／本内アモイ）

『マジドロ』ハガキが増えてきて、先代が喜んでます（徳島県／霜夜りふる）

## あて先はこちらっ！

そんなわけで、キャラコンの集計がスタート。奮ってご参加くださいませ。上位キャラ以外にも、当然掲載＆表彰のチャンスはあるからね！　テーマ画廊のお題は、3号が「10年後」で締め切りは'97年1月6日。続く4号は「バレンタイン」で1月23日必着。ちょっと締め切りのサイクルが変則的なんで注意してね。それでは皆様、よいお年を…。あ、あて先は下を参照ッ!!

一緒にキャラコンの投票もよろしく。『聖剣』の独走は続くのか、注目!!（東京都／人間）

N64での登場はちょっとつらいかも。このコンビの復活はもはや…。チャティー、フォーエヴァー…！（神奈川県／岡みゆき）

点描の炎の効果がおもしろい！　このイラスト、時間かかったでしょ？（京都府／しなしゅ）

【床下マニアック】▷テーマ画廊以外の投稿も、シメ切りすぎたらボツですか？（徳島県／トロッキイ）投稿は2週間に1回、テーマ画廊のシメ切りの時にまとめてるんで、その集計期間に届いて掲載されなかったらボツ率は高いです。でも古いハガキも保管してるし、一緒に読み直すことも多いんで、毎号2～3枚は古いハガキが採用されてるけどね。

全63タイトルのコンテンツと最新状況がまるわかり

# N64ソフト全(オール)カタログ

N64をこれから購入する人も、すでに持っている人も必見! 発表されているN64のすべてのソフトをカタログ化。期待の新作をチェックしよう!

'96年12月20日現在

## がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～

コナミ
発売日未定 9800円
アクション

### 3Dフィールドをゴエモンが駆ける

ゴエモンが、ポリゴンで描かれた3Dフィールドを自由に動きまわるアクションゲーム。さらに、情報収集や謎解きのアドベンチャーの要素もあるぞ。おなじみエビス丸、サスケ、ヤエちゃんも登場する。

○いろいろな所に移動可能なのだ

## カメレオン・ツイスト

日本システムサプライ
'97年11月発売予定 9800円
アクション

### カメレオンの舌が自由自在に飛び回る

カメレオンみたいなキャラが主人公のアクションゲームで、最大4人までプレイ可能。プレイヤーはカメレオンの舌を器用に操り、敵を捕獲して食べ、食べた敵を吐き出して攻撃したり、物に捕まって移動したりする。

○舌は結構長く、自在に動かせる

## ゴールデンアイ007

任天堂
発売日未定 9800円
アクション

### "ボンド"になり作戦を遂行せよ

ジェームズ・ボンドが活躍する映画の最新作をゲーム化。プレイヤーは"ボンド"になって3Dポリゴンの建物に侵入する。"ボンド"の視点でゲームを進め、敵キャラを銃で撃って倒す、アクションゲームだ。

○建物に侵入して敵を倒すのだ

## キャバリーバトル3000

日本システムサプライ
'97年11月発売予定 9800円
アクション

### "引っ張られる"操縦感が味わえる

"キャバリー"という生命体を、オートバイのようなマシンの後ろから操って走るレースゲーム。引っ張られているという独特の操縦感が味わえる。レース中にはミサイル攻撃などでライバルを攻撃できるのだ。

○相手を倒してでも1位を目指せ

## スターウォーズ ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～

任天堂
'97年3月発売予定 9800円
アクション

### リアルな演出は映画を超える!?

映画『スターウォーズ』はいままでにも度々いろいろな機種でゲーム化されてきた。しかし、このゲームは別物。映画のような臨場感を忠実に再現。『スターウォーズ』の新作映画を見ているかのようだぞ。

○映画のような興奮を味わえる

## スーパーマリオ64

任天堂
発売中 9800円
アクション

### マリオを好きな所へ行かせられる!

N64ソフト第1弾、おなじみマリオが活躍するアクションゲーム。今までの2Dの世界から、自由自在に3D世界を動き回る"箱庭の世界"を作り出している。自分がマリオになって冒険をしている感じを味わえる。各ステージにあるスターを集めることで、行ける所がドンドン増えて行く。ゲームの目的は、ピーチ姫を助けることだが、それだけでは真にマリオを遊びきったとはいえない。120個あるスターをすべて集めれば、ヨッシーに会うことができるし、マリオスライダーでタイムアタックをすることもできる。遊び方は無限に広がっている。

○マリオスライダーで友達とタイムを競うのが、結構燃えるんだよね

○クリボーやノコノコなどの敵キャラも自由に動き回っているぞ

## ドラえもん のび太と3つの精霊石

エポック社
'97年3月発売予定 9800円
アクション

### ポリゴンになったドラえもんだぞ!

大人から子どもまで、みんなの人気者『ドラえもん』が、ポリゴンになって3Dの世界を冒険する。そして、のび太、ジャイアン、スネ夫、しずかちゃんにチェンジすることも可能だ。ひみつ道具もいっぱいでるぞ。

○ポリゴンでも表情豊かなのだ

## ヘクセン

アクション

ゲームバンク
発売日未定　9800円

### 中世風3Dマップをクリアするのだ

ファイター、クレリック、メイジなどのキャラクタを操り、3Dのマップをクリアしていくアクションゲーム。プレイヤーはさまざまな仕掛けをくぐり抜け、各マップに散らばるアイテムを集めるのが目的だ。

杖の先から光が出て攻撃

## ブラスト ドーザー

アクション

任天堂
'97年3月発売予定　9800円

### 障害物をけ散らし核爆発を防げ！

暴走する核搭載トレーラーの爆発を防ぐため、障害物を壊し、トレーラーを安全な場所まで導くのがプレイヤーに課せられた使命なのだ。障害物を壊すマシンは数種類あり、その場の状況によって乗り換え可能だ。

これが爆発したら世界は終わり？

## ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

アクション

エニックス
発売日未定　価格未定

### 最強のメイドロボット登場！

キックやパンチではなく、相手をつかんで投げ飛ばしたりするアクションゲームだ。大きなボスでもつかんで、豪快にブンブン振り回せるぞ。そして開発は、アクションゲームには定評のある、トレジャー社が手掛けている。

大きいボスもマリナにおまかせ！

## ボディーハーベスト(仮称)

アクション

任天堂
発売日未定　9800円

### 時間を超え、エイリアンを倒せ！

巨大な昆虫型のエイリアンと130種類の乗り物(ビーグル)を駆って戦うアクションゲームだ。プレイヤーは時を越える主人公になって、過去や未来でその時代の乗り物に乗って戦っていくのだ。

クモみたいなのがエイリアンだ

## ウルトラドンキーコング(仮称)

アクション

任天堂
発売日未定　価格未定

SFCで人気の『ドンキーコング』シリーズが64にお目見え。まだ画面写真や、SFC版のキャラクタが出るか、新しいキャラクタが登場するか詳しいことは今のところ未定。

64になっても卵を投げるヨッシー

## ヨッシーアイランド64

アクション

任天堂
発売日未定　9800円

### ヨッシーの暖かい雰囲気はそのまま

あの「ヨッシー」が64になって帰ってきた。横スクロールアクションにこだわった『ヨッシーアイランド64』は、動く絵本を目指して作られたゲーム。各ステージも楽しい雰囲気になっている。N64ならではのグラフィック効果が目新しい。

手作りという感じのステージ

## スターフォックス64

シューティング

任天堂
発売日未定　価格未定

### やとわれ遊撃隊が64の空を駆ける！

3Dポリゴンシューティングの先駆けとなった『スターフォックス』が、N64の力を得てパワーアップ。宇宙でのドッグファイトはもちろん、地上戦もある。また、フォックスや、スリッピーを選んで最大4人対戦ができるぞ。

戦闘機もカッコよくなっている！

## ボンバーマン64(仮称)

アクション

ハドソン
発売日未定　価格未定

SFCや他機種で人気の高い『ボンバーマン』の最新作が、N64で着々と開発中。3D視点のフィールドになることが予定されているが、画面等はまだ未公開なのだ。

## クライマー(仮称)

アクション

任天堂
発売日未定　価格未定

『ボディハーベスト』を手掛けているスコットランドのデザイン会社、「DMA」が制作しているアクションゲームとのこと。今のところ詳しいことはまだ未定ということだ。

## テュロック

シューティング

アクレイムジャパン
'97年3月発売予定　9800円

### ロストランドを野生児が守る！

時の狭間に存在する「ロストランド」を守るため、さまざまな武器を使い敵を倒していく3Dアクションゲームだ。プレイヤーは野生児の「テュロック」を操り、断崖を登ったり川を泳いだりしてステージをクリアする。

ステージは密林などさまざま

## SONIC WINGS ASSAULT

シューティング

ビデオシステム
'97年5月発売予定　9800円

### 手に汗握るドッグファイトを展開

名作2Dシューティングゲームが、N64で3Dポリゴンシューティングとして装いも新たに登場。プレイヤーが操る戦闘機はそれぞれ性能が違い、さまざまな武器を装備している。強力な武器は使用回数の制限があるぞ。

戦場では360度自由に動ける

## ワイルド チョッパーズ

セタ
'97年3月発売予定 9800円

### 8機の戦闘ヘリでテロリストを叩け

戦闘ヘリを操り、与えられたミッションをクリアしていく3Dシューティングゲームだ。自機は360度自由に空間を移動できる操作方法が特徴的で、3Dスティックと十字キーを組み合わせ、リアルな動きを再現。

敵基地を叩かないと痛い目に会う

## ブレードアンドバレル

コトブキシステム(ケムコ)
発売日未定 9800円

### 生き残るためだけに敵を倒せ!!

近未来を舞台に、ヘリコプターと戦車を操って、戦いを繰り広げる3Dサバイバルアクション。このゲームは得点がなく、受けた指令を遂行することでステージクリアしていく。敵を多く倒すことが勝利へのカギなのだ。

建物を壊すことも可能だ

## カービィのエアライド(仮称)

任天堂
発売日未定 9800円

### 今度は広いフィールドをすべるぞ

今までに発売されたシリーズのように、横スクロール型のアクションではなく、広いフィールドを乗り物に乗って移動していくようだ。今はまだ開発中で詳しいことはわからないが、レースゲームのようになるのかな。

ポリゴンなのにまるいカービィ

## ウェーブレース64

任天堂
発売中 9800円

### 水の動きにこだわったレースゲーム

波の動きをリアルタイムで表示した水上ジェットスキーレースゲーム。プレイヤーは4人の能力が違うキャラクタを選んでゲームをプレイする。また、自分の乗るマシンのセッティングを変えることもできるぞ。

波の動きは本物そっくりだ

## マルチレーシングチャンピオンシップ

イマジニア
'97年6月発売予定 9980円

### 得意なコースで勝負を賭けろ

オンロードとオフロードのコースが同じコース内に存在し、どちらか好きな方を選んで走ることができるレースゲームだ。この『マルチレーシングチャンピオンシップ』はコースの途中で分岐点があり、そこでオンロードかオフロードのどちらかのコースを進むか決めて、自分の得意なコースを走ることができる。レースに使う車はチューンナップすることができ、オンロードに強い車やオフロードが得意な車を作ることができるのだ。また、このゲームには天候や昼夜があり、その時によって路面の状況や、周りの様子が変わってくるぞ。

雪道などもある。無理に走ろうとすると、クラッシュすることもある

オフロードの道はテクニックが必要となるコースなのだ

## マリオカート64

任天堂
発売中 9800円

### 役者もそろって盛り上がるレース!

SFC版で、大人気だった『スーパーマリオカート』がおなじみのキャラクタを連れて64で熱いバトルを繰り広げるぞ。今回の『マリオカート64』はすべてにおいてパワーアップしている。例えば、タイムアタックモードやグランプリモードのときに行うドリフト。ドリフトは3段階になっていて段階が上がるごとにドリフト時のスピードが上がって行くぞ。またレース時やバトルモードのときに使う、アイテムもパワーアップされているぞ。そして最大の変更点は、最大4人で対戦できること。4分割された画面でレースやバトルを行うぞ。

最大4人でバトルモードをプレイできる。人数が増えて楽しさ倍増

バナナセットと言われる強力なアイテム。5回バナナを使えるのだ

## エフゼロ64(仮称)

任天堂
発売日未定 9800円

近未来を舞台にハイテクマシンで超高速バトルを繰り広げるレースゲーム。今回N64で発売されるに当たって、どこが変わるか、またシステム面の変更点があるかはまだ未定だ。

夜暗くなるとライトを点灯するのだ

## レブ・リミット

セタ
'97年3月発売予定 9800円

### 計算し尽くされたリアルなレース

実際のレースに近づけるために、車の動きを計算して、リアルな動きを再現したレースゲームだ。このゲームは、自分がレーサーとして走る以外に、自分のチームの監督としてマシンのチューニングをしたり、レース中に指示を出すことができるぞ。

自分だけのマシンを作り上げよう

## スーパーロボットスピリッツ

格闘アクション

バンプレスト
発売日未定　価格未定

試作だがリアルに描かれている

### ロボット同士の熱い戦いが始まる

『スーパーロボット大戦』シリーズでもおなじみのスーパーロボットたちが、対戦格闘ゲームとして登場する。基本的に真横から見た視点でゲームは展開され必殺技を使うときや、空中戦では迫力ある演出も入るようだ。

## ヒューマングランプリ（仮称）

レース

ヒューマン
発売日未定　価格未定

初心会ソフト展示会で出展されていたが、F1をモチーフにしたフルポリゴンの3Dレーシングゲームになるようだ。さらに作り込みが進み、完成度を高める作業の真っ最中。

## バギーブギー（仮称）

レース

任天堂
発売日未定　9800円

完全武装したバギーを操り、敵のバギーと対決していくアクションゲーム。プレイヤーはパーツを改造していくことで、オリジナルのバギーを作ることができるのだ。

## N64豆知識① 64DD

ニンテンドウ64のシステム拡張ユニットの1つとして開発された「64DD」。高密度磁気ディスクを使用しており、ファミコンのディスクシステムのように書き換えすることも可能。ロムカセットとのデータのやりとりも容易にできるのだ。このディスク1枚の容量は64メガバイト。

N64の本体の下にドカッと設置された64DD。ネジ止め式になるようだ

## 3D格闘（仮称）

格闘アクション

イマジニア
発売日未定　価格未定

開発中のため詳しいことは明らかにされていないが、3Dスティックの特徴を生かした3Dタイプの格闘ゲームとなるようだ。微妙な操作が可能な格闘ゲームとなるだろう。

## サッカー64（仮称）

サッカー

ハドソン
発売日未定　価格未定

ハドソンがN64版のサッカーゲームを開発中。初心会ではビデオ出展されていたが、これからさらにグラフィックや内容も充実してくるだろう。早く完成版が見てみたい。

## デュアルヒーローズ

格闘アクション

ハドソン
発売日未定　価格未定

### 荒れ果てた大地で戦士たちが大暴れ

特撮ヒーローをモチーフにしたキャラクタを操って闘う3Dタイプの格闘ゲーム。この個性的なキャラクタのデザインは、映画「ゼイラム」の監督でおなじみの雨宮慶太氏。彼の描いたキャラクタは特技や属性を象徴したバトルスーツを身にまとっているのだ。戦いの舞台は未来の荒廃した地球で、世界を圧政によって支配している独裁者「ゾル」が率いる「ゾギーラ帝国」を相手に戦いを繰り広げていく。また「バーチャルゲーマー」というゲームシステムがあり、プレイヤーの選択キャラクタとは別に人工知能を持つ疑似プレイヤーと対戦が可能だ。

カッコイイ投げ技が決まった。ヒーローは何をやっても絵になるものだ

2人のヒーローたちの熱き戦いが始まった。息もつかせぬ激しい攻防

## 実況Jリーグ パーフェクトストライカー

サッカー

コナミ
発売中　9800円

### 実況と滑らかな操作感が体験できる

プレイヤーは3Dスティックと C ボタンユニットを組み合わせることで、「スルーパス」や「ヒールリフト」などさまざまなテクニックをだすことができる。登場する選手はモーションキャプチャーを使って、実際の選手の動きを取り込んでいるのだ。そのため選手の動きはとても滑らかで、リアルなのだ。またこのゲームの特徴の1つである実況。試合中のプレイに合わせて実際のアナウンサーが実況してくれる。N64の思考ルーチンの速さと、ロムカセットの読み込み時間の短さから、途切れのない実況を聞かせてくれるぞ。

PK戦はカーソルを使ってかけひきする。相手との読み合い勝負だ

ゴールを決めると選手のカッコイイパフォーマンスを見ることができる

## Jリーグダイナマイトサッカー64

サッカー

イマジニア
'97年2月発売予定　9980円

### 華麗なシュートでゲットゴールだ！

選手の細かな動きとボールの軌道の変化や高さを、3Dスティックの微妙な操作で調節できるのが特徴。'96年度版の最新データで、選手は実名で登場する。実際のJリーグの日程に合わせたリーグ戦も楽しめるぞ。

選手の位置がよく分かる画面構成

## JリーグLIVE64

サッカー

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
発売日未定　価格未定

### カメラアングルが多彩なサッカーだ

ポリゴンをもちいて、カメラワークにこだわり、選手の迫力あるプレイを再現したサッカーゲーム。カメラアングルは8種類もあり、全体を見渡せる視点や、ボールを常に追いかける視点など試合中にいつでも変更が可能。

芝生の上を駆け抜ける選手たち

## 実況パワフルプロ野球4

野球

コナミ
'97年2月28日発売予定　9800円

### ツヤツヤしたパワプロ君が大活躍

SFC版でもうおなじみだった『パワプロ』シリーズが、満を持してN64に登場。3Dスティックを使用することで、操作感覚はかなり変わっている。バッティングではミートカーソルが動かしやすく、変化の大きいボールにもすぐに対応できる。ピッチングでは斜め方向に倒すのが簡単になったことで、微妙なボールコントロールができるようになったのだ。また選手を練習させて育成することができる「サクセスモード」も充実しており、今回はピッチャーの育成が可能になった。トレーニングメニューも特別のものが用意されているのだ。

サクセスモードで選手をガンガン育てよう。一軍入りをめざしてガンバレ

ミートカーソルの形がだ円形になった。バットの形状に合わせているのだ

## 超空間ナイター プロ野球キング

野球

イマジニア
発売中　9980円

### 2頭身キャラクタには表情があるぞ

登場する選手や野球場などすべてがポリゴンで描かれている野球ゲーム。操作は3Dスティックの性能をフルに活用し、ピッチャーのコントロールや、バッターのスイング位置などを微妙に操作することができるのだ。登場する選手は「育成モード」で練習することによって成長させることができる。ポジションごとに5種類の練習メニューがあり、目的に応じて選択して練習できるのだ。また「エディットモード」でオリジナルの選手を作成することもできる。顔や体型の設定はもちろん打撃、投球フォームやポジションまで決められるのだ。

フルポリゴンで描かれた画面だ。バットにも文字が書き込まれている

エディットモードで作成した選手を試合に出場させることができるぞ

## パワーリーグ64（仮称）

野球

ハドソン
発売日未定　価格未定

『パワーリーグ』シリーズの最新作がN64で発売される。前作の『パワーリーグ4』はリアルな路線が大人気だっただけに、パワーアップした最新作に今から期待が高まる。

## 栄光のセントアンドリュース

ゴルフ

セタ
発売中　9800円

### ゴルフ発祥の地を忠実に再現

プロゴルファー憧れの聖地「オールドコース」を忠実に再現したゴルフゲーム。変わりやすい天気や、名物となっているバンカーなどがプレイヤーを苦しめるぞ。またオリジナルキャラクタを作成して、成長させることもできるのだ。

天候によって景色の外観も変化

オリジナル選手は細かい設定が可能だ

## ゴルフ（仮称）

ゴルフ

任天堂
発売日未定　9800円

任天堂がN64版のゴルフゲームを開発中。マリオやヨッシーなどの任天堂キャラクタは登場するのか、どんなコースが用意されているのか、今から待ち遠しいゲームだ。

## 実況ゴルフトーナメント'97（仮称）

ゴルフ

コナミ
発売日未定　価格未定

コナミ、おなじみの実況シリーズに「ゴルフ」が仲間入り。まだ詳しいことは不明だが、過酷なトーナメントを展開する中、試合の臨場感が増す実況が入っていくのだろう。

## 64大相撲

相撲

ボトムアップ
発売日未定　価格未定

### プリプリ力士の上手投げが炸裂！

ポリゴンで描かれた力士たちが、土俵の上でぶつかり合うN64初の相撲ゲームだ。このゲームは左手で十字ボタン、右手で3Dスティックを操作する「レフトポジション」と呼ばれる持ち方で力士を動かすのが特徴だ。

見た目はカワイイが技は豪快

## 新日本プロレス闘魂炎導 Brave spirits

プロレス

ハドソン
発売日未定　価格未定

実際の新日本プロレスの選手が総登場するゲームと思われる。人気レスラーが多数在籍して、選手層の厚い団体のゲームなので、試合のバリエーションも多彩になるだろう。

## パイロットウィングス64

スポーツ

任天堂
発売中　9800円

### 大空を飛び回り高得点を目指せ！

気候や地形の異なる4種類のフライトエリアをハンググライダー、ロケットベルト、ジャイロコプターで飛び回ることができる。またエクストラゲームでスカイダイビング、キャノンボール、ジャンプルホッパーでもプレイできるのだ。

操作は単純だが難易度は高いのだ

全体マップを有効に使って研究しよう

## スーパーマリオRPG2(仮称)

RPG

任天堂
発売日未定　価格未定

SFCで人気の『スーパーマリオRPG』が、N64でも発売されるぞ。残念ながら開発中なので何も分かっていない。外部の優秀なスタッフを募集して、共同開発されているのだ。

○リアルタイムで進行するRPGだ

## 魔法聖紀 エルテイル(仮称)

RPG

イマジニア
発売日未定　9980円

### 3人の少年たちが活躍するRPG

サードパーティー初のN64RPGとなるこのゲームは、3Dフィールドを歩くことができ、時間もリアルタイムで進行するという設定。登場するキャラクタや建物などのグラフィックはすべてポリゴンで描かれているのだ。

○ポリゴンで描かれた町を歩く

## ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

アドベンチャー

エニックス
発売中　9800円

### ジョゼットとの会話も楽しいぞ

SFCで話題を呼んだ『ワンダープロジェクトJ』の続編。プレイヤーはゲームの中の女の子、ジョゼットに指示を与えいろいろなことを覚えさせる。ジョゼットには人工人格が搭載されていて、プレイする人の接し方によって、性格が変わったりしてしまうのだ。あいさつができる、料理ができるなどのある行動ができるようになると、達成率が上昇していき、ジョゼットとのコミュニケーションを楽しむのだ。

第2部ではストーリー編になり、誰もが感動できる展開が待っている。きっと涙で頬を濡らすことは間違いない!?

○いろいろなことを経験して、ジョゼットはさらに人間らしくなっていく

○ジョゼットとのコミュニケーションが楽しくてしょうがないぞ

## ジャングル大帝

アドベンチャー

任天堂
発売日未定　価格未定

### 手塚治虫の超大作 任天堂が開発着手

「鉄腕アトム」をはじめ数多くの名作アニメを製作した手塚プロダクションと、任天堂の宮本茂氏が、N64のソフトを共同製作。その第1弾が『ジャングル大帝』だ。総監督は、故手塚治虫氏の息子である手塚眞氏が担当。

○レオがN64で動きまわるのだ

## ミッション・インポッシブル

ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パックインソフト)
発売日未定　価格未定

### ヒット映画をN64で体験できる

トム・クルーズ主演の同名映画をゲーム化。ゲームはキャラクタの視点から見た3Dタイプのアドベンチャーで、銃撃戦など戦闘シーンでは視点が変わり、アクション画面になるのが特徴だ。建物などすべてポリゴン。

○映画のような迫力を再現している

## クリエイター(仮称)

シミュレーション

任天堂
発売日未定　価格未定

### 恐竜を創造する新しいゲームだ

『クリエイター(仮称)』という言葉には、創造という意味がある。このゲームでは「恐竜」をはじめさまざまな生物を創れるのだ。遥か昔に絶滅した最強の爬虫類が、モニター上に復活。開発中なので、詳しいことは分かっていない。

○ほかにはどんなキャラがいるのかな?

○恐竜をN64上で再現しているぞ

## 金田一少年の事件簿(仮称)

アドベンチャー

ハドソン
発売日未定　価格未定

コミックやテレビドラマで有名な『金田一少年の事件簿』がゲーム化。開発中ということで、アドベンチャーゲームという事以外には、詳しいことは分かっていないのが残念。

## シムシティ2000(仮称)

シミュレーション

イマジニア
発売日未定　価格未定

パソコンなどの多機種で大ヒットした『シムシティ2000』が、N64にも移植されるぞ。住民のわがままを聞きつつ、災害の対策しながら、町の人口を増やすのが目的だ。

## 超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)

トミー
発売日未定　価格未定

### バルキリーに乗り戦場を駆ける

テレビアニメで放映していた同名タイトルの世界を舞台としたゲーム。ストーリーはN64オリジナルのもので、戦闘機形態やロボット形態などに変形するバルキリーを操る、フライトシミュレーターだ。戦況はリアルタイムで変化するぞ。

○バルキリーを駆り、敵を撃ち落とせ!

○宇宙空間を自由に飛びまわる

## 麻雀MASTER

コナミ
発売中 9800円

### 人間味あふれるキャラと対戦

実力や打ち筋の違う思考ルーチンの19人が対戦相手。対戦中に相手の顔が表示されていて、性格やクセなど微妙なかけひきを再現している。自然なツモの流れ、ポリゴンのグラフィック、親切な環境設定など本格的だぞ。

○対戦相手の表情に注目しよう

## プロ麻雀 極64

アテナ
発売日未定

### プロの雀士と対局できるのだ

SFCでも発売された『極』シリーズの最新作だ。モードは「キャンプルモード」「トレーニングモード」「プロモード」の3種類。運勢診断やクイズ、プロの流れや読みを体験できる牌譜クイズも用意されている。

○プロの雀士と対決できるのだ!

## N64豆知識② 振動パック

コントローラにさしこんで振動を伝える周辺機器。プレイヤーはゲーム中のダメージなどを振動の度合いで認識できる。臨場感あふれるゲームを体験できる。対応ソフト第1弾は『スターフォックス64』で、ソフトと同時発売の予定。

## 麻雀64

麻雀

光栄
発売日未定 9800円

麻雀の大学に入学し、対局することによって単位を習得して、優秀な成績で卒業を目指す。約40種類のカリキュラムが用意されていて、良い評価をもらえば単位習得となる。

## 麻雀(仮称)

麻雀

イマジニア
発売日未定 価格未定

思考ルーチンの速さ、ロムカセットの処理速度の速さなど、N64のハードの特製を生かした臨場感あふれる麻雀ゲームだ。登場するキャラクタには1人1人個性があるのだ。

## 本格4人打ち The麻雀64(仮称)

麻雀

ビデオシステム
'97年2月発売予定 9800円

開発中なのでほとんどがベールに包まれているが、ビデオシステムという会社は、セガサターンやPSでも麻雀ゲームを開発しているので、期待できるものになるだろう。

## 森田将棋64

将棋

セタ
'97年5月発売予定 9800円

### 通信カートリッジで新しい対戦方法

『森田将棋』シリーズの最新作がN64で発売。プレイできるモードには、対局、段級位認定、研究室、詰め将棋などがある。コンピュータのスピードや思考ルーチンなども、『最強羽生将棋』を製作したセタなので、きっと速いに違いない。

そして、このソフトには画期的なシステムが搭載されている。電話回線を直接ソフトに差し込むことで、通信対戦ができたり、将棋連盟から棋譜データをダウンロードできたりできるのだ。カートリッジに通信機能が内蔵されているので、機械が苦手な人でも簡単に通信対戦が体験できる。

○開発中なので強さは分からないが、きっと満足できるレベルだろう

○通信カートリッジ対応で、将棋の世界がさらに広がったのだ

## 最強羽生将棋

セタ
発売中 9800円

### 羽生名人の表情も多彩に変化するぞ

羽生名人の棋譜データ612局という数を収録しているこのソフトは、コンピュータの思考時間も大幅に短縮されていたりするなど、N64の実力を味わうことができる。18人の門下生と対局したりと、モードも豊富にある。

○将棋ゲームとしては最速思考だ

## 雷のごとく ～超高速囲碁～

囲碁

セタ
'97年4月発売予定 9800円

### 難易度が設定でき初心者でも安心

優れた思考ルーチンを搭載し、コンピュータによる待ち時間が少ないので、快適に遊べる囲碁ゲーム。6人のキャラクタと対局ができ、戦況によって相手の表情が変わる。うまく読み取れば優位に立つことも可能だ。

○対局中に相手の表情が変化する

## リーズン(仮称)

ボードゲーム

イマジニア
発売日未定 価格未定

「推理系ボードゲーム」というまったく新しいジャンルのゲーム。開発が始まったばかりだからなんとも言えないが、推理しながらシナリオが変わっていくシステムになるそうだ。

○4人で対戦すればかなり盛りあがるぞ

## Cu-On-Pa

T&Eソフト
発売日未定 9800円

### 4人対戦可能なアクションパズル

カラフルな立方体を、パネルと同じ色が上にくるように転がせば、パネルが消える。一定数のパネルを消せばクリアになるパズルゲーム。4人まで同時に対戦でき、同じ色のパネルを消し続けていけばいくほど、相手にダメージを与えられる。

○結構頭を使うパズルゲームなのだ

## キミの作ったキャラクタで迫力のバトル

# スーパーボンバーマン5

| SFC | アクション |
|---|---|
| ハドソン '97年2月28日発売予定 6980円 | |
| 16M | |

シリーズ最新作が早くも登場。対戦が楽しいバトルモードは、従来のシステムを継承し、今回はバトルがより楽しく、スリリングになるアレンジも加えられている。また、相手をサーチして追いかける「追跡ボム」や、誰かが踏んだら爆発するように地面に仕掛ける「地雷ボム」などの新アイテムも登場し、バトルがより熱くなる。

### 新しいアイテムをうまく使おう!

右側が「地雷ボム」。うまく仕掛けて誰かに踏ませろ

ハデな爆発、ボンバー天国! シリーズ第5弾登場

### 勝負を面白くするNEWバトルモード

従来の「バトルロイヤル」「マニアック」に加え、新たに、キャラクタの姿や能力値を設定し、オリジナル「ボンバーマン」で戦う「コンフィグバトル」が登場。また上下左右の壁がランダムに迫る「ランダムサドンデス」、「みそボン」が倒した相手と入れ替われる「みそボンドッジシステム」など、戦いをよりスリリングにするアレンジが施され、勝者は「ボーリングボンバー」に挑戦できる。

新「みそボン」は最後まで気が抜けン!

ポイントを振り分けて、能力値を設定!

### エヘッオイラはコレに決めた

お好みの「ボンバーマン」を作ろう!

勝者だけがプレイできる「ボーリングボンバー」だ



さくいん



画面はすべて開発中のものです

# 超新ロックオン

「最新ソフトの先取り情報をお届け!」

# ズープ

**4方向から迫るブロックを撃って破壊！**

GB　パズル
やのまん(やのまんゲームズ)
'97年1月31日発売予定
2800円
512K

上下左右の「ゾーン」から迫ってくる"敵"ブロックを、中央の「アリーナ」に進入させないように、狙い撃ちして消していくパズルゲーム。プレイヤーの操る「シューター」は、ブロックを撃つと模様のパターンが入れ替わり、同じパターンを狙って消していく。また一定数の敵を倒すとステージのレベルが上がり難易度が増すぞ。

## アイテムを活用し敵の侵入を防げ！

プレイ中、ランダムに現れるアイテムを使えば、同じパターンのブロックをすべて消したり、一列まるごと消したりと、さまざまな効果が得られる。また通信ケーブルによる対戦プレイが可能で、対戦モード専用のアイテムもあるぞ。

ゲームの難易度などを設定して遊べるのだ

4方向から、ガンガン迫ってくるブロック群

「ラインボム」を使って、ブロック一列を消しているところ。使うタイミングを考えて！

中央の四角いワクが「アリーナ」。ここに敵が入り込むと、哀れ…、ゲームオーバーとなる

## ブロックを一掃

まずはアイテムゲット！　これは「パターンボム」

敵に撃ったら、同じパターンのものが一気に消滅

## クイズや雀力診断ができるトレーニング

実在するプロ雀士たちとの本格4人打ち麻雀が楽しめる『極』シリーズのN64版。今回、入手したサンプルロムでトレーニングモードに含まれている「麻雀クイズ」の内容が明らかになった。「クイズ」は麻雀の技術に関するものや点数計算の仕方など、4種類用意されていて、問題ごとにプロ雀士によるルールやテクニックなどのレクチャーが受けられるのだ。

実在するプロ雀士と勝負をしよう！

問題を解いたあと、プロ雀士からの一言アドバイス

「トレーニングモード」にはクイズのほかに、麻雀の実力や運勢などの診断をするモードもある

# NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 発売日未定 | ボディハーベスト(仮称) | 任天堂 | 9800円 |
| | [64DD] MOTHER3(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | ヨッシーアイランド64 | 任天堂 | 9800円 |
| | 金田一少年の事件簿(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | サッカー64(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | 新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits | ハドソン | 未定 |
| | デュアルヒーローズ | ハドソン | 未定 |
| | パワーリーグ64(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | ボンバーマン64(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | スーパーロボットスピリッツ | バンプレスト | 未定 |
| | ミッション・インポッシブル | ビクターインタラクティブソフトウェア(パック・イン・ビデオ) | 未定 |
| | ヒューマングランプリ(仮称) | ヒューマン | 未定 |
| | 64大相撲(仮称) | ボトムアップ | 未定 |

## スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月27日 | マスク | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 9800円 |
| | 実戦パチスロ必勝法!TWIN | サミー工業 | 5980円 |
| | ニチブツコレクション2 | 日本物産 | 7980円 |
| | ドラゴンナイト4 | バンプレスト | 7980円 |
| 97年1月15日 | アルカノイド-Doh It Again- | タイトー | 4980円 |
| 17日 | プロ野球スター | カルチャーブレーン | 6800円 |
| | BUSHI 青龍伝〜二人の勇者〜 | T&Eソフト | 7980円 |
| 31日 | ガンプル | アスキー | 8000円 |
| | ミランドラ | アスキー | 7800円 |
| | ピキーニャ! | アスキー | 6800円 |
| 97年2月21日 | 忍たま乱太郎3 | カルチャーブレーン | 6980円 |
| 28日 | スーパーボンバーマン5 | ハドソン | 6980円 |
| 下旬 | Parlor! Mini 5 | 日本テレネット | 4900円 |
| | 糸井重里のバス釣りNo.1 | 任天堂 | 6800円 |
| | プロ麻雀 兵(つわもの) | カルチャーブレーン | 6980円 |
| 未定 | ふね太郎 | ビクターインタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト) | 未定 |
| 97年3月7日 | アニマニアクス | コナミ | 未定 |
| 上旬 | パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷 vol.1〜 | 日本シスコン | 未定 |
| 下旬 | プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 |
| 未定 | ダークロウ | アスキー | 8000円 |
| | 実況パワフルプロ野球'96 最終版(仮称) | コナミ | 未定 |
| | 同級生2 | バンプレスト | 7980円 |
| 発売日未定 | ああっ女神さまっ | KSS | 未定 |
| | あかずの間 | ヴィジット | 未定 |
| | クーリースカンク | ヴィジット | 未定 |
| | ファイティングアイスホッケー | ココナッツジャパンエンターテイメント | 9980円 |
| | リングにかけろ | 日本コンピュータシステム(メサイヤ) | 11800円 |

## ニンテンドウ64

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 97年2月28日 | 実況パワフルプロ野球4 | コナミ | 9800円 |
| 未定 | Jリーグダイナマイトサッカー64 | イマジニア | 9980円 |
| 未定 | 本格4人打ち The麻雀64(仮称) | ビデオシステム | 9800円 |
| 97年3月下旬 | スター・ウォーズ 〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア〜 | 任天堂 | 9800円 |
| | ブラストドーザー | 任天堂 | 9800円 |
| 未定 | テュロック | アクレイムジャパン | 9800円 |
| | ドラえもん のび太と3つの精霊石 | エポック社 | 9800円 |
| | レブ・リミット | セタ | 9800円 |
| | ワイルド チョッパーズ | セタ | 9800円 |
| 97年4月未定 | ブレードアンドバレル | コトブキシステム(ケムコ) | 9800円 |
| | 雷のごとく〜超高速囲碁〜 | セタ | 9800円 |
| 97年5月未定 | 森田将棋64 | セタ | 9800円 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | ビデオシステム | 9800円 |
| 97年6月未定 | マルチレーシング チャンピオンシップ | イマジニア | 9980円 |
| 97年11月未定 | カメレオン・ツイスト | 日本システムサプライ | 9800円 |
| | キャバリーバトル3000 | 日本システムサプライ | 9800円 |
| 発売日未定 | プロ麻雀 極64 | アテナ | 9800円 |
| | シムシティ2000(仮称) | イマジニア | 未定 |
| | 3D格闘(仮称) | イマジニア | 未定 |
| | 麻雀(仮称) | イマジニア | 未定 |
| | 魔法聖紀 エルテイル(仮称) | イマジニア | 9980円 |
| | リーズン(仮称) | イマジニア | 未定 |
| | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | エニックス | 未定 |
| | JリーグLIVE64 | エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV) | 未定 |
| | ヘクセン | ゲームバンク | 9800円 |
| | 麻雀64 | 光栄 | 9800円 |
| | がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜 | コナミ | 9800円 |
| | 実況ゴルフトーナメント'97(仮称) | コナミ | 未定 |
| | Cu-On-Pa | T&Eソフト | 9800円 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称) | トミー | 未定 |
| | ウルトラドンキーコング(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | エフゼロ64(仮称) | 任天堂 | 9800円 |
| | カービィのエアライド(仮称) | 任天堂 | 9800円 |
| | クライマー(仮称) | 任天堂 | 9800円 |
| | クリエイター(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | ゴールデンアイ007 | 任天堂 | 9800円 |
| | ゴルフ(仮称) | 任天堂 | 9800円 |
| | ジャングル大帝(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | スーパーマリオRPG2(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | スターフォックス64 | 任天堂 | 9800円 |
| | [64DD] ゼルダの伝説64(仮称) | 任天堂 | 未定 |
| | バギーブギー(仮称) | 任天堂 | 9800円 |

すごい へべれけ by うっちー

# ファミマガ64 次号予告

**巨人・清原、日本ハム・落合の最新データに対応した『実況パワフルプロ野球4』、音速バトルの『ヒューマングランプリ』など春の新作を先取り。アメリカN64事情最新レポート、宮本茂&手塚眞の『ジャングル大帝』コンビのスペシャルインタビューもお楽しみに!!**

**1997 No.3 2月14日号**

**1月24日発売**

## はみだし早耳情報

●コナミがSFCで新たに2タイトル発表。1つ目は『実況パワフルプロ野球'96最終版（仮称）』。発売日、価格ともに未定。内容は未定だが、前作のシステムをもとに最新の選手データになるとのこと。2本目は'97年3月7日発売予定、価格は未定のアクションゲーム『アニマニアクス』。このゲームはスティーブン・スピルバーグの同名アニメのゲーム化で、主人公の「ワーナーブラザーズ」たちが盗まれたシナリオを取り返すために映画スタジオを舞台に冒険する。

●日本テレネットがSFCで早くも『Parlor! Mini5』を'97年2月下旬、4900円で発売する。今回は大一商会の「CRブレイクチャンスV」と「CRどろろん忍者くんV」を収録しているのだ。

●イマジニアが'97年1月24日に『合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201』を発表した。価格は2050円（税込）、お守りとドリルが付いている『～スペシャルエディション』が2980円だ。

テスト中　0/ 6

卑弥呼は「鬼道を事とし能く衆を惑わす」といった一種の呪術政治（?　政治）を行っていた。

239年，卑弥呼は大夫の

↑『合格ボーイ』シリーズの第2弾は、日本史の問題集を集めたものだ

↑スピルバーグ監督が手掛けた映画をパロディにしている『アニマニアクス』

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 12月27日 | [13色] テトリス プラス | ジャレコ | 3980円 |
| | [13色] ミニ4ボーイ | Jウイング | 4980円 |
| | [13色] 名探偵コナン地下遊園地殺人事件 | バンダイ | 3980円 |
| 28日 | [13色] スーパーチャイニーズファイターGB | カルチャーブレーン | 3980円 |
| | スーパーブラックバス ポケット | スターフィッシュ | 4980円 |
| 97年1月24日 | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 | イマジニア | 2050円（込） |
| | 合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション | イマジニア | 2980円 |
| 25日 | [13色] カービィのきらきらきっず | 任天堂 | 3000円 |
| 31日 | ズープ | やのまん(やのまんゲームズ) | 2800円 |
| 97年2月1日 | [13色] ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション） | 任天堂 | 3000円 |
| 21日 | チャルボ55 | 日本システムサプライ | 3800円 |
| 28日 | タイトーバラエティーパック | タイトー | 3800円 |
| 未定 | [13色] ミニ四駆GB レッツ&ゴー!! | アスキー | 5500円 |
| | [13色] シェラザード伝説(仮称) | カルチャーブレーン | 3980円 |
| | [13色] 麻雀伝説(仮) | カルチャーブレーン | 3980円 |
| 発売日未定 | [13色] ポケットモンスター2 金 | 任天堂 | 3000円 |
| | [13色] ポケットモンスター2 銀 | 任天堂 | 3000円 |

## バーチャルボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 発売日未定 | スターシード | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 |
| | プロテウスゾーン | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 |
| | Out of the Deathmount (仮称) | Jウィング | 6800円 |
| | 新日本プロレスリング 激闘伝説 | トミー | 未定 |
| | バウンド・ハイ | 任天堂 | 未定 |
| | バーチャルブロック | ボトムアップ | 5300円 |

## ゲーム機本体・周辺機器

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 97年3月下旬 | NINTENDO64振動パック | 任天堂 | 1400円 |
| 発売日未定 | NINTENDO64ディスクドライブ | 任天堂 | 未定 |

## カレンダーの見方

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 6月28日 | スーパーファミマガ64DX | TIM | 9800円 |

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ（仮称）専用のものです。

Nintendo

NINTENDO64

# ベストタイムを持って、お店に急ごう！栄冠を手にするのはキミだ!!

SCRATCH!

## マリオカート64 MARIO KART 64 タイムトライアルキャンペーン

12/14(土)▼2/2(日)

このポスターのお店で「マリオカート64」を買って「タイムトライアルキャンペーン」に参加すると、わくわくどきどきオリジナルグッズや豪華賞品がもらえる！！

1

マリオサーキットコースの公認タイム（1分30秒00）をクリアするとライセンスカードがもらえるぞ！

2

抽選で、金色に光輝く「オリジナルゴールドコントローラ」を10,000名にプレゼントだ！

3

上位10名はTV「64マリオスタジアム」グランドチャンピオン大会に出場し、豪華商品を手に入れろ！

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144



インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/



ファミマガ64
1997 1月10日・24日合併号 NO.1・2
第3種郵便物認可　平成9年1月24日発行　第13巻第1号（通巻262号）
発行人/山森 尚　編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱　発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価590円（本体573円）
雑誌 27714－1／24

印刷 凸版印刷株式会社　Printed in Japan
T1027714010599